№10 (30) 1999

Навигатор игрового мира

WWW.GAMENAVIGATOR.COM

Петька и Василий Иванович 2: Судный День
Гуляя по Бродвею Чапаев-герой

Command & Conquer: Tiberian Sun
Протокол заседания колхоза "Путь к Тиберизму" в записи

Age of Empires II: The Age of Kings
Головная боль каждого уважающего себя стратега

Guides:
Age of Empires II: The Age of Kings, Homeworld, Mig Alley, Петька и Василий Иванович 2: Судный День

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Привет!

Везет же стратегам всех мастей - такого развала великолепных релизов просто не припомню. Age of Empires 2 оказалась настолько затягивающей, что я и сам не заметил, как воплотил в жизнь детскую мечту, порожденную давнишним прочтением потрясающего монгольского сериала В.Яна. Азия и Европа пали под копытами низкорослых мохнатых лошадок. Теперь, вот, каюсь. Покаяние зафиксировано документально в теле соответствующего гайда. Самое обидное во всем этом, что не осталось совершенно времени переиграть по-человечески в остальные шедевры - демку Age of Wonders, Driver, Freespace 2. Читал статьи, что впечатаны в этот номер, и завидовал. Хотя, чего я тут прибедняюсь, я же играю в журнал :).

После знакомства с демками Unreal Tournament и Septerra Core появляется вера в грядущее светлое будущее разделов Action и RPG/Adventure соответственно. Это в мировом масштабе, а в пределах отдельно взятой российской невиртуальной реальности определенную уверенность в достойной судьбе жанра адвенчур вселяет регулярность, с которой Бука издает ПиВИЧа за ПиВИЧем. А там еще и Штирлицы пойдут...

В промежутках между публикацией собственных разработок отечественные компании решили поставить на местный рынок локализации: "Нивал" трудится над "Атлантидой 2" (Cryo), а Snowball Interactive полным ходом затачивает под местный менталитет Odium (Metropolis Software House/Monolith), который имеет все шансы прославиться у нас под именем "Горький-17". В обоих случаях издателем выступает компания "1С". Материал по "Горькому-17" читайте в следующем номере журнала.

Начиная с этого номера, мы приступаем к размещению статей по вселенной Warhammer 40000. На очереди и другие настольные игры, которые постепенно проникают на отечественный рынок.

В разделе Guides впервые появился гайд по игрушке-симулятору - Mig Alley. В дальнейшем - разбор автомобильных и прочих симов - профи готовы поделиться секретами.

Любителям облегчать жизнь с помощью читерства адресована пара статей с перемалыванием косточек программкам Cheat 'O Matic и CheatFinder.

В Z-Zone вас ждет продолжение "Диспетчера Атаки" (автор - киевлянин Станислав Шульга), начало нового комикса и встреча с героями "Санитаров Подземелий" в Unreal Deathmatch, естественно, прямо из-под пера ст. о/у Гоблина.

На этом ставлю точку, а то под оглавление места не останется :).

Искренне Ваш,

Игорь Бойко

Список игр в номере:

Смерть смертным!

Думается, многие смотрели "Зловещих Мертвецов", если не все три части, то хотя бы ту, что Army of Darkness. Согласитесь, довольно странно, что никто еще не догадался по этому фильму сделать игру. Вернее не догадывался. Потому что Heavy Iron Studios – подразделение THQ (www.thq.com) объявила о разработке Evil Dead: Ashes 2 Ashes - игры для PC и PlayStation по сюжету Зловещих Мертвецов. На счету Heavy Iron Studios признанный приставочный хит – Parasite Eve (который скоро выйдет и на PC). THQ приобрела у Renaissance Pictures права сроком на пять лет на создание игр по сюжету Evil Dead. Нас ждет ужасное приключение (в хорошем смысле этого слова), отрендеренные фоны и трехмерные персонажи. Успех Resident Evil, Alone in the Dark, Nocturne и той же Parasite Eve подтвердил популярность игр такого типа.

Evil Dead: Ashes 2 Ashes создается при непосредственном участии самого Эша (то есть Брюса Кэмпбела). Благое начинание, и опыт у Heavy Iron Studios имеется, может и случится так, что армия фанатов фильма не останется разочарованной, а мы получим отличный ужастик. Предположительная дата выхода игры – конец 2000 года.

Коммандо вернулся!

Как мы ждали этого момента! Наконец-то можно будет погулять по полям свежего тибериума, пострелять по боевым багги и посмотреть, как устроена Hand of NOD изнутри. Что случилось? Как, вы не знаете?! Westwood Studios объявила о разработке C&C: Renegade - игры в жанре Third Person Shooter на основе вселенной Command & Conquer. То есть фактически подтвердила слухи, ходившие на протяжении трех последних лет. Играть мы будем за Коммандо из C&C и сражаться, естественно, против страшной и ужасной Brotherhood of Nod. Подробности смотрите в preview в следующем номере.

Шутер во вселенной Warhammer 40000

А вот польские разработчики Mirage Media - создатели скандального Mortyr тоже затеяли новый проект и опять шутер. На этот раз действие игры проходит во вселенной Warhammer 40000. Главным героем Warhammer 40000: Agents of Death будет, видимо, рядовой боец отряда Ультрамаринов. Игра строится на движке от Mortyr II, и скрины производят довольно странное впечатление. С одной стороны, готические замки и мрачные пейзажи отлично выглядят. С другой – монстры и порождения Хаоса какие-то угловатые и невыразительные. Впрочем, у польских разработчиков до релиза еще минимум год, так что будем ждать и надеяться на лучшее.

Nocturne ушел на золото

Тот, кто сказал: "только мертвые не возвращаются" был не прав. Еще как возвращаются! Ходят и стонут под окнами в опустевшем городе. Любой поигравший в демо-версию Nocturne вам это подтвердит и скажет, что игру уже сейчас можно назвать популярной. По сообщению от разработчиков 16 октября мастер-диски с игрой отправились в печать, в продаже Nocturne появится в канун Хэллоуина. На нашем диске выложена демо-версия этой игры, но учтите Nocturne - это очень страшно, и не говорите, что мы вас не предупреждали! Минимальные системные требования игры, пожалуй, даже ужаснее, чем ее сюжет:

- Celeron, Pentium2, Pentium3 не менее 266MHz;
- 64 Mb RAM или 96 Mb для 3D акселератора;
- 500 Mb на жестком диске.

Рекомендуемые системные требования не публикуем, ибо бережем нервы драгоценных читателей.

Сладкие 16

А вот эти картинки появились перед самой сдачей номера, на них изображена Лара Крофт шестнадцатилетнего возраста, которая будет бегать в Tomb Raider: The Last Revelation на тренировочном уровне. Не напечатать их мы просто не могли. Посмотрите – у Ларисы две косички!

Подведение итогов лотереи (напечатанной в №5 (25))

Призы от компании БУКА отправлены следующим счастливчикам:

Агония Власти

Красюков Сергей (Москва, Зеленоград)
Павлова Любовь (Иркутск)
Петухов Дмитрий (Пермь)

Громада

Молочников Александр (Краснодар)
Таратухин Евгений (Московская обл., Климовск)
Иванов Стас (Москва)

Русская Рулетка 2

Гулько Александр (Москва)
Соловей Петр (Омск)
Репин Елисей (Ст.-Петербург)

Футболки

Дудкин Александр (Тольятти)
Смолин Сергей (Москва)
Выборов Роман (Сыктывкар)
Шапаров Андрей (Московская обл., Бронницы)
Поморов Михаил (Ст.-Петербург)
Бердовщиков Владимир (Москва)
Федотов Дмитрий (Москва)
Андреев Владислав (Екатеринбург)
Алексеев Николай (Москва)
Малов Филипп (Москва)

Кепки

Власенко Дмитрий (Барнаул)
Акимов Михаил (Москва)
Аржанкин Сергей (Новый Уренгой)
Куликов Александр (Московская обл., Жуковский),
Абушов Сергей (Ст.-Петербург)
Овчинник Святослав (Иркутск)
Олейник Петр (Москва)
Аверьянова Ольга (Москва)
Рыбкин Владимир (Липецк)
Садовников Михаил (Томск)

Объявлен add-on к Tiberian Sun

Ну почему все самые интересные новости появляются перед самой сдачей номера? Буквально несколько часов назад Westwood объявила о создании адд-она к Tiberian Sun. Его полное название - C&C: Firestorm. Сюжет Firestorm является логическим продолжением оригинального Tiberian Sun. Силы GDI пытаются понять, что ж такое TacituS, а Славик думает, как бы устроить очередную тибериумную революцию, все это замешено на интрижках, которые устраивает компьютерная система CABAL. Вот список новых фич, известных на данный момент, но все еще может измениться.

Mobile EMP – поможет GDI засекать и обезвреживать подземных юнитов NOD.

Cyborg Reaper – будет только в мультиплеере, пока не известно точно, что он из себя представляет.

Limpet Drone – выскакивает из-под земли и уменьшает скорость передвижения вашей техники до минимума, после чего машинам остается только ползти к ближайшей чинилке. Будет у обеих сторон.

Mobile War Factory – также будет у GDI и NOD, представляет собой ни что иное, как передвижной завод. Подгоняем поближе к месту боевых действий и клепаем юнитов прямо посреди боя.

Mobile Stealth Generator – передвижной Stealth-генератор делает невидимыми всех юнитов на определенном радиусе от себя. Как ни странно, будет у обеих сторон.

Juggernaut – ходячие роботы GDI, вооруженные тремя пушками – мощный ответ артиллерии NOD.

Jumpjets – останутся такими же крутыми, как и были, но еще научатся засекать юнитов и здания, скрытых stealth-генераторами.

Известно, что в адд-оне будет 18 миссий и новый режим multiplayer для Internet под рабочим названием World Domination. На данный момент Firestorm готов на 60% и поступит в продажу в феврале.

Орда из Нижнего Тагила

7 BitLabs - группа программистов и художников из Нижнего Тагила практически на голом энтузиазме за три года создала игру. Игру жанра RTS, довольно интересную, местами красивую, на первый взгляд на WarCraft похожую, но не WarCraft вовсе. Назвала ее "ОРДА" и повезла показывать издателям. Буке игра понравилась, и "ОРДА: Северный ветер" скоро появится на полках магазинов. Собственно это первый проект, в разработке которого БУКА не принимала непосредственного участия. На данный момент существует вполне играбельная бета-версия "Орды" и, вероятно, что уже в следующем номере мы сможем поместить соответствующее Review.

Новое в Сети

Появился скринсейвер Matrix. Даже не знаем, как его описать... ну матрица и все тут! Можно взять на официальном сайте Матрицы по адресу: http://www.whatisthematrix.com.

Открылся еще один российский сайт посвященный играм www.gamereality.net – достаточно интересный и информативный. Если не загнется, то имеет шансы стать популярным.

Blizzard Software выложила в Интернет обои со всеми пятью героями из Diablo II. Очень красивые и большие, взять можно по адресу: http://www.blizzard.com/diablo2/wallpaper.htm.

Открылся сайт Virtual Woman. Конечно, review мы по ним давать не будем и на диск вряд ли выложим, но вот упомянуть о фиче, созданной CyberPunk Software, хотя бы в разделе новостей стоит. Скачиваешь программу Virtual Woman 95 и заводишь себе виртуальную женщину. А что? Не пилит, в постели не курит, по магазинам не таскает, к другим девушкам не ревнует, и поговорить с ней можно спокойно (правда, только на английском). Одно плохо – готовить не умеет. Сайт виртуальных женщин: http://www.virtualwoman.net.

Начал работу сайт посвященный игре "Шторм", красивый и достаточно информативный: http://www.storm.ru.

Последние релизы 1999 года

Октябрь

18 - Baldur's Gate Collection	Interplay	
18 - Shadow Company	Ubi Soft	
19 - Alpha Centauri: Alien Crossfire	Electronic Arts	
19 - Army Men I & Ii Freedom Pack	3DO/New World Computing	
19 - Bug's Bunny Lost In Time	Infogrames	
19 - Demolition Racer	Infogrames	
19 - NBA Basketball 2000	Fox Interactive	
19 - NHL Championship 2000	Fox Interactive	
19 - Pong	Hasbro Interactive	
19 - Super Scattergories	Hasbro Interactive	
19 - Test Drive Off-Road 3	Infogrames	
19 – Trickstyle	Acclaim	
19 - Video Casino Games	Hasbro Interactive	
20 - Wheel Of Time	Gt Interactive	
22 - Family Game Pack Royal	3DO/New World Computing	
22 - Grand Theft Auto 2	Rockstar Games	
22 - Operational Art War Ii: Flash Point Kosovo	Talonsoft	
22 - West Front: Sea Lion	Talonsoft	
25 - Lego Land	Lego Media	
25 - Magic The Gathering Interactive Encyclopedia	TSR	
25 - Nocturne	Gathering Of Developers	
25 - Revenant	Eidos Interactive	
26 - Axis & Allies Iron Blitz	Hasbro Interactive	
26 - Clue Chronicles	Hasbro Interactive	
26 - FIFA 2000: Major League Soccer	Electronic Arts	
26 - Grandmaster Chess	Interplay Entertainment	
26 - Monopoly Deluxe	Hasbro Interactive	
26 - Nations	Activision	
26 - NBA Live 2000	Electronic Arts	
26 - Nerf Arena Blast	Hasbro Interactive	
26 - Panzer Elite	Activision	
26 - Septerra Core	Monolith	
26 - West Front Elite Edition	Talonsoft	
28 - Thief Gold	Eidos Interactive	
28 - Twelve O'clock High	Talonsoft	
29 - Flanker 2.0	Mindscape	

Ноябрь

01 - Card Crazy: Full House Edition	Encore
01 - EON	Computerhouse
01 - F-18 Super Hornet	Interplay Entertainment
01 - Gabriel Knight III	Sierra
01 - Hype: The Time Quest	Ubi Soft
01 - Omikron: The Nomad Soul	Eidos Interactive
01 - Pharaoh	Sierra
01 - Rayman 2: Great Escape	Ubi Soft
01 - Sid Meier's Antietam!	Electronic Arts
01 - Slave Zero	Infogrames
01 - Spec Ops 2	Ripcord Games
01 - Wild Metal	Talonsoft
02 - Delta Force 2	Electronic Arts
02 - NOX	Electronic Arts
02 - Odium	Monolith
02 - Planescape: Torment	Interplay Entertainment
02 - Rollercoaster Tycoon Corkscrew	Hasbro Interactive
02 - Sim Theme Park World	Electronic Arts
02 - Tachyon: The Fringe	Novalogic
03 - Abomination	Eidos Interactive
03 - ОРДА: Северный ветер	Бука
04 - Reach For The Stars	Mindscape
05 - Star Trek: Hidden Evil	Activision
05 - Warlords Battlecry	Mindscape
09 - Battlezone 2	Activision
09 - Earthworm Jim	Interplay Entertainment
09 - F/A-18: Jane's	Electronic Arts
09 - Quake III: Arena	Activision
10 - Asheron's Call	Microsoft
11 – Diplomacy	Hasbro Interactive
12 - Q Bert	Hasbro Interactive
15 - Age Of Wonders	Gathering Of Developers
15 - Close Combat Iv: Battle Of The Bulge	Mindscape
15 - SWAT 3: Close Quarters Battle	Sierra
15 - Tonic Trouble	Ubi Soft

Компания БУКА и Навигатор Игрового Мира проводят лотерею, посвященную победе коммунизма над инопланетянами.
Итак, вы ведь соскучились по лотерее? Ну, признайтесь, что соскучились!
Все что вам нужно - вырезать и отослать этот купон до 10 декабря, написав на его обратной стороне сюжет для компьютерной игры (особо усердным или обладателям размашистых подчерков разрешается написать сюжет на отдельном листе). Например, "я очень хочу увидеть игру по мотивам фильма Менты" или "3D шутер на основе русских народных песен".

Призовой фонд

10 футболок
10 сумок для роликовых коньков
3 игры "Громада",
3 игры "Русская Рулетка 2",
Внимание! Смирно! Равнение на Комдива! **3 игры "Петька и ВИЧ 2"**!

Вы ведь хотите получить продолжение культового отечественного квеста? Тогда пришлите к нам в редакцию этот купон!

Ф.И.О. ______________________

Адрес ______________________

____

Телефон ______________________

15 - TRIBES Extreme	Sierra
15 - Virtual Chess Academy	Interplay Entertainment
15 - Messiah	Shiny
16 - CAESAR's Palace 2000	Interplay Entertainment
16 - Interstate '82	Activision
16 - Invictus: In The Shadows Of Olympus	Interplay Entertainment
16 - Missile Command	Hasbro Interactive
16 - Renegade Racer	Interplay Entertainment
16 - Test Drive 6	Infogrames
16 - Wild, Wild West: Steel Assassin	Southpeak Interactive
17 - Official Formula Racing 99	Eidos Interactive
19 - Silent Hunter II	Mindscape
22 - Half-Life: Opposing Force	Sierra
22 - Indiana Jones & The Infernal Machine	Lucasarts
22 - Monopoly Casino	Hasbro Interactive
22 - Operational Art Of War I: Clash Eagle	Talonsoft
22 - Rising Sun	Talonsoft
22 - Tomb Raider: The Last Revelation	Eidos Interactive
22 - Trivial Pursuit Nascar	Hasbro Interactive
24 - Crusaders Of Might & Magic	3DO/New World Computing
23 - Star Trek: Klingon Academy	Interplay Entertainment
24 - Diablo 2	Blizzard Entertainment
24 - Legend Of The Blademasters	Ripcord
30 - Unreal Tournament	Gt Interactive
30 - Ultima: Ascension	Origin

Декабрь

01 - Boarder Zone	Infogrames
01 - Daikatana	Eidos Interactive
01 - Mission Impossible	Infogrames
01 - Test Drive Rally	Infogrames
01 - Urban Chaos	Eidos Interactive
02 - Mechwarrior III Expansion	Hasbro Interactive
06 - Die Hard Trilogy 2	Fox Interactive
15 - Operational Art War II: Elite Edition	Talonsoft
29 - Hidden & Dangerous Mission Pack	Talonsoft

Новости подготовил ***Константин Подстрешный***
по пресс-релизам разработчиков и публикациям в Интернет

Игра моей мечты: ____________________

Internet TOP 100

На основе PC Games Top 100 (http://www.worldcharts.com), выпуск 354 от 11 октября 1999 года

Место	Недели	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	34	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
2	41	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RPG
3	6	Command And Conquer (Tiberian Sun)	Westwood/Electronic Arts	RTS
4	32	Heroes of Might and Magic 3/Armageddon's Blade	New World/3DO	Strategy
5	19	Jagged Alliance 2	Sir-Tech/Buka	Strategy
6	46	Half-Life	Valve/Sierra	3D Action
7	18	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	New World/3DO	RPG
8	8	System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	3D Action/RPG
9	79	Starcraft/Add-on	Blizzard	RTS
10	10	Darkstone	Delphine/G.O.D.	RPG
11	76	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	New World/3DO	RPG
12	67	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RPG
13	15	Total Annihilation (Kingdoms)	Cavedog/GT	RTS
14	8	Star Trek (Starfleet Command)	Interplay	RTS
15	15	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
16	30	RollerCoaster Tycoon	Microprose	Strategy
17	53	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Impressions/Sierra	Strategy
18	48	Railroad Tycoon 2/The Second Century	PopTop/G.O.D.	Strategy
19	46	Fifa 99	EA Sports	Sports
20	17	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	Racing
21	49	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RPG
22	106	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
23	29	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	Online RPG
24	27	Civilization (Call to Power)	Activision	Strategy
25	44	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	3D Action/Adventure
26	18	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	Action
27	14	Kingpin (Life of Crime)	Xatrix/Interplay	3D Action
28	72	Unreal/Add-ons	Digital Extremes/Epic/GT	3D Action
29	5	Nexus (The Kingdom Of The Winds)	Nexon	Adventure
30	7	Drakan (Order Of The Flame)	Surreal/Psygnosis	Action/Adventure
31	30	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	Strategy
32	4	NHL 2000	EA Sports	Sports
33	26	X-Wing Alliance	Totally Games/LucasArts	SpaceSim
34	13	Outcast	Appeal/Infogrames	Action/Adventure
35	27	Championship Manager 3	Eidos	Sports
36	21	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	Big Ape/LucasArts	Quest
37	13	Hidden & Dangerous	Illusion/TalonSoft/Take 2	Action/Strategy
38	18	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	3D Action
39	7	Discworld Noir	Perfect/GT	Quest
40	1	Homeworld	Relic/Sierra	RTS
41	1	Age Of Empires 2 (The Age Of Kings)	Ensemble/Microsoft	RTS
42	19	Star Trek (Birth of the Federation)	MicroProse/Hasbro	Strategy
43	19	Midtown Madness	Angel/Microsoft	Racing
44	16	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	Racing
45	95	Quake 2/Add-on	Id/Activision	3D Action
46	9	Civilization 2 (Test Of Time)	MicroProse	Strategy
47	144	Diablo/Hellfire	Blizzard/Sierra	RPG
48	82	Battlezone	Activision	3D Action/RTS
49	50	Grim Fandango	LucasArts/Activision	Quest
50	16	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SpaceSim
51	16	Heavy Gear 2	Activision	Action/Strategy
52	5	Re-Volt	Acclaim	Racing
53	22	**Rage Of Mages 2/Allods 2 (Necromancer)**	**Nival/Monolith**	**RPG**
54	103	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	Strategy
55	45	Heretic 2	Raven/Activision	3D Action
56	44	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	Strategy
57	28	Superbike World Championship	Milestone/Virgin/EA Sports	Racing
58	46	Age of Empires (The Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	Strategy
59	9	X (Beyond The Frontier)	EgoSoft/THQ	Action
60	59	Rainbow Six	Red Storm	Action/Strategy
61	47	Carmageddon 2 (Carpocalypse Now)	Stainless/SCi/Interplay	Action
62	36	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	Strategy
63	2	Prince Of Persia 3D	Red Orb/Mindscape	Action/Adventure
64	24	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	Logic/Arcade
65	46	Settlers 3	Blue Byte	Strategy
66	101	Ultima Online/The Second Age	Origin/Electronic Arts	Online RPG
67	103	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Strategy
68	99	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
69	37	Close Combat 3 (The Russian Front)	Atomic/Microsoft	Wargame
70	48	Colin McRae Rally	Codemasters	Racing
71	43	Falcon 4.0	MicroProse	Simulation
72	48	Delta Force	NovaLogic	Simulation
73	69	Descent/add-on (Freespace - The Great War)	Volition/Interplay	SpaceSim
74	150	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
75	86	Warlords 3/Add-on (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
76	73	Galactic Civilizations Gold	Stardock	Strategy
77	28	Imperialism 2 (Age of Exploration)	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
78	40	Starsiege (Tribes)	Dynamix/Sierra	Action/Strategy
79	24	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	RTS
80	6	Expendable	Rage	3D Action
81	21	Grand Prix Legends	Papyrus/Sierra Sports	Racing
82	4	Seven Kingdoms 2 (The Fryhtan Wars)	Enlight	Strategy
83	20	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	Racing
84	54	NHL 99	EA Sports	Sports
85	151	Heroes of Might & Magic 2/The Price of Loyalty	New World/3DO	Strategy
86	115	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
87	4	Dark Ages	Nexon	RPG
88	104	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
89	17	WCW Nitro	THQ	Sports
90	150	Command & Conquer/add-on (Red Alert)	Westwood/Virgin	RTS
91	2	Braveheart	Red Lemon/Eidos	RTS
92	1	Freespace 2	Volition/Interplay	SpaceSim
93	1	Rainbox Six (Rogue Spear)	Red Storm	3D Action/Strategy
94	25	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RPG
95	1	Driver	Reflections/GT	Racing
96	41	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RPG
97	59	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	Strategy
98	1	NBA Inside Drive 2000	Microsoft	Sports
99	17	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	Racing
100	2	Shadow Man	Iguana/Acclaim	Action/Adventure

Антон Анатольевич

The Discovery: Gene Wars

Жанр	Action/RPG
Издатель	Не известен
Разработчик	Advanced Productions, Inc.
Дата выхода	Не объявлена

Если вы окончательно погрязли в запутанных ролевых системах мастодонтов, если вам давно не хватало возможности схватить меч и проложить себе дорогу сквозь толпы отвратительных монстров, обильно орошая землицу фонтанирующей кровищей, то вам стоит совсем немного подождать выхода игрушки The Discovery: Gene Wars от Advanced Productions, в которой, судя по всему, Action'а будет значительно больше, чем RPG. Но обо всем по порядку.

Прославившись в свое время весьма добротной игрушкой War 2410, и соорудив еще пару не слишком популярных проектов, компания Advanced Productions решила сменить поле деятельности, направив свои усилия на приручение ролевой части населения. С этой целью был придуман весьма мрачный футуристический мир, представляющий собой очередное сочинение на тему "что-будет-с-нами-всеми-в-22-веке". По мнению авторов, в ужасном будущем нас ждет сразу несколько глобальных войн с применением химических видов оружия. По их завершению, Земля будет мало напоминать себя нынешнюю. Города, переоборудованные в базы разнокалиберных бандитов, заброшенные фабрики, остатки военных машин, применявшихся во время войн, общее загрязнение окружающей среды. Картинку дополняют безответственные биологические эксперименты, которые, кроме всего прочего, привели к созданию новых типов оружия (bio-weapons). В результате жизнь на Земле превратилась в технико-биологическую кашу, гармонично дополняющуюся разгулом преступности.

В этом "благополучном" мире и предстоит действовать главному герою. Пока авторы ничего не рассказывают о том, кто он такой и какова его роль во всем этом безобразии. Вообще, о сюжете пока известно крайне мало. Ясно только, что он будет сдобрен значительным количеством боевых действий, а для этого добрые авторы заготовили список вооружения, которым сможет пользоваться наш супермен, и описание некоторых врагов, ожидающих героя в мрачных закоулках. Вы сможете встретить как механических противников (всякого рода роботов и киборгов), так и их биологических собратьев, и даже теоретически безобидный экскаватор вполне может посчитать вас чужеродной материей, после чего непременно попытается стереть с лица земли в целях охраны окружающей среды.

Для изничтожения всей этой пакости можно будет использовать несколько видов механического и биологического оружия. Кстати, биологическое оружие представляет собой всего лишь новый вид живых существ, приспособленных для ведения военных действий, и посему вполне тянет на ранг домашних животных (или, быть может, растений!?). Вам придется бродить по 16 уровням, общаться более чем с 70 уникальными персонажами, отстреливая особенно надоедливых из шестнадцати видов оружия, часть из которых может быть собственноручно выращена вами, скажем, в цветочном горшке.

В процессе исследования мира ваш персонаж может быть подвержен существенному апгрейду с помощью подручных средств, например, всякого рода имплантантов. Здесь авторы постарались на славу, и заготовили почти бесконечное количество сочетаний апгрейдов и прочих improvement'ов, призванных защитить вашего персонажа в этом жестоком мире. Разработчики, правда, ничего не говорят по поводу накопления experience point'ов, так что этот вопрос пока оставим открытым.

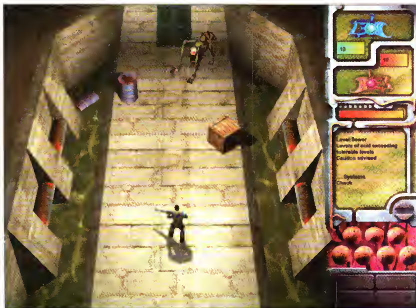
К технической стороне дела авторы подошли более чем серьезно. Нас ожидает полностью трехмерный мир, полигональные модели героев, которые будут анимированы с помощью технологии motion capture, и вращаемая камера. Работать все это будет посредством Direct 3D в разрешени-

ях вплоть до 1024x768. Поддержка мультиплеера с использованием LAN и Internet прилагается. Как и во многих других подобных проектах, прокачанного персонажа из сингла можно будет использовать и в многопользовательской игре.

В информации о Discovery подозрительно часто упоминаются слова "уникальный" и "революционный". Одним из таких достижений авторы считают систему управления персонажем, которая, по их заверениям, будет first person shooter-like, то бишь похожа на оную из шутеров от первого лица. Возможно, нам собираются подарить еще и mouselook!? Использование такого способа управления в игре, использующей вид 3/4, пусть даже с возможностью вращать камеру, пока кажется несколько необоснованным.

Достаточно сложно прогнозировать дальнейшую судьбу этого проекта на основе доступной на данный момент информации. Не исключено, что Discovery получится вполне увлекательной, но уже сейчас можно утверждать, что революции не произойдет.

В общем, подождем выхода демки.



Дмитрий Смыслов

Codename Eagle

Жанр	FPS
Издатель	Take 2 Interactive
Разработчик	Refraction Games
Требуется	P-233, 32Mb RAM, 3D-уск. Windows 95, 98

Как говорится, вы будете смеяться, но нас опять радуют спецназовским симулятором, в котором преобладают элементы action. В "завлекалочке" авторы убеждают, что там есть и стратегия, и даже некоторые вещи из adventure. Но на самом деле это именно action, по крайней мере, так видится из демки. Но не будем делать поспешных выводов. Кто знает, чего наворотят в финальной версии? Постараемся просто прикинуть, что именно нас ожидает, бросим первый беглый взгляд и в очередной раз будем строить гипотезы, высказывать предположения и далее по списку.

Время новых героев

Итак, в интерпретации ребят из Refraction история еще в начале века пошла по другому пути развития. Революции в России не было, о дедушке Ленине никто слыхом не слыхивал, царскую семью не расстреливали, в общем, живи да радуйся. Но, тем не менее, в 1920 году царь-батюшка скоропостижно скончался и, по сложившейся традиции, на престол взошел его сын Петр. Видимо находясь под впечатлением от свершений своего великого тезки, сынулька тоже решил наследить в истории. Причем довольно тривиальным способом: провести в стране индустриализацию, заточить промышленность под военные нужды, наклепать побольше техники и банально завоевать соседей (прямо не сюжет, а прохождение миссии для Red Alert и иже с ним).

Естественно, мировое сообщество встало на дыбы и решило, что так жить нельзя. И не придумало ничего лучше, как объединиться и выступить против нас, несчастных, единым фронтом. Более того, в мозгах вражеского командования появилась идея создать некое секретное подразделение, для проведения скрытых операций в тылу противника, то есть нас. Само собой, в него вошли исключительно лучшие из лучших, за одного из которых вам и придется поиграть.

Какое время, такие песни

После освоения вышенаписанного, надеюсь, всем стало ясно, что задача перед нами поставлена более чем серьезная, это вам не мутантов шинковать. А серьезные дела, как известно, с наскока не делаются. Вот и придется медленно, но верно продвигаться к высокой цели, пройдя на этом пути 12 миссий.

На данный момент можно с уверенностью сказать, что игра затягивает неимоверно. Хочется до бесконечности бегать по сугробам и отстреливать нерадивых часовых и их собак. Радует то, что миссию нельзя пройти нахрапом и, в то же время, она не слишком заморочена. Врагов хватает, но при этом создатели не поскупились и на оружие, боеприпасы, различные полезные предметы, вроде аптечек и т.д. Есть карта. Причем на ней указаны не только ключевые точки, но и места "залежей халявы", то есть, вышеупомянутых аптечек и боеприпасов. А вот оружие приходится добывать дедовским способом: увидел, подкрался, прибил, обобрал.

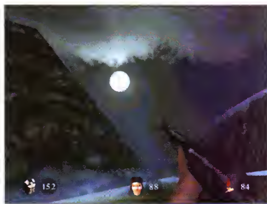
Я понимаю, что судить о будущем проекте по деме дело еще более неблагодарное, чем плевать против ветра. Но, тем не менее, позволю высказаться конкретно: игра хороша, даже более того. Лично я буду с нетерпением ждать релиза. Теперь перейдем к обсуждению того, чего в демке нет, но должно быть в полной версии.

Нам опять обещают

Авторы убеждают, что ни в одной из миссий не повторятся ни ландшафт, ни задание, ни обстановка. То есть небольшое количество миссий будет скомпенсировано добротным и тщательным исполнением. С этим можно согласиться уже сейчас: несмотря на то, что в распоряжении имеется только бета, картинка заслуживает всяческих похвал. Тут есть практически все: куча полигонов и эффектов, симпатичные задники (правда, опять все в тумане) и т.д. Обещается и разнообразие заданий. В финальной версии вам придется спасать заложников, уничтожать всевозможные объекты, зачищать местность. Пока это ничем не доказано, так что придется верить на слово.

Радует свобода передвижения, правда, только в пределах карты. Зато можно заходить в дома и спускаться под землю. Однако, разнообразие.

Введена возможность общения с NPC. До сих пор не идет из головы трогательный момент из первой миссии, когда вражеский солдат, спутав вас с водителем перевернутого грузовика, доверительно рассказывает, как проникнуть на нужный объект. Конечно, потом он спохватывается и поднимает панику, но пуля между глаз всегда была лучшим успокоительным.



■ Тиха украинская ночь...

Разработчики говорят о частичной интерактивности окружения, то есть разбить прожектор или стекло вам удастся, а вот подорвать мешающий проходу валун - вряд ли. Ну да ладно, и прожектор расколоть весьма приятно.

Кстати, об оружии. Его ассортимент наверняка вызовет слезу умиления у старого милитариста. Тут есть практически все, от ножа до огнемета. Думаю, не стоит говорить, что у каждого оружия свой радиус действия, убойная сила и т.д. Нужно обратить внимание лишь на следующее. Впервые по достоинству оценено значение простого ножа в столь деликатном мероприятии как диверсионная операция. Нож действительно стал грозным оружием. Судите сами, любой противник падает после одного удара и, что самое главное, больше не пытается встать, плюс к тому, все происходит в полнейшей тишине, не нарушая покоя стоящего за углом дозорного. Проблема только в том, что не всегда удается подобраться к противнику со спины, вернее, практически никогда не удается. Но, тем не менее, задумка неплохая. Да и если кончатся патроны (да, и такое случается), приятно сознавать, что вы можете оказать реальный отпор и добыть что-нибудь посолиднее.

Если надоест ходить пешком, можно будет воспользоваться любым находящимся в поле зрения транспортным средством. Жаль только, стрелять на ходу нельзя.

Из чисто технологических наворотов особенно остановиться не на чем. Все привычно, поддержка всех стандартов 3D-звука и 3D-акселерации. Честно говоря, не удивили. В качестве заключения могу сказать, что игра уже сейчас выглядит как красивый, качественный продукт, в общем, нужно ждать, оно того стоит.

Ст. о/у Goblin

Unreal Tournament Demo

Жанр	FPS
Издатель	GT Interactive
Разработчик	Epic Megagames
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM

Ну что, блин, отцы? Неужто мы дождались? Хе-хе, вроде как да, хотя после долгих лет не сильно верится. Наконец-то демка UT в наших цепких лапах! Сразу всех предупреждаю: мне он очень сильно понравился, и если кому чего не так, если кто хочет истошно закричать всякие "маздай!" или, что еще хуже – "фарэва!", то лучше дальше не читайте. Ибо сейчас я начну нагло, цинично, предвзято и, как обычно, необъективно, изо всех сил UT нахваливать. Приготовились? Приступаем.

■ Окрестности Фобоса хороши

Обогнавший время

Не знаю – кому как, а мне Unreal очень и очень нравится. Это не шаляй-валяй игрушечка, а самый настоящий Монстр Игрового Мира – большой (Очень Большой), толстый и красивый (Самый Красивый). Играл я в него с превеликим удовольствием.

Обычно меня не сильно занимают следующие вопросы: дескать, а вот есть ли в новой игре какие-то небывалые новшества, каких еще не видал глаз человека? Что там такого свежего разработчики присобачили? Ужель выдумали все заново? Радует ли глаз утонченная цветовая гамма и прочая дребедень? Ну и все такое. Меня же интересует одно: интересно играть или нет. Потому что зачастую бывает так: разработчики наворотят неведомо чего, все ценители визжат – вот это да!!! А играть – просто невозможно, потому что неинтересно. И в то же время бывает с точностью до наоборот: вроде и нет ничего сногсшибательно нового, а играть весело. Конечно, Unreal – не тот случай, там по всем параметрам наворочено будь здоров. Но в какой-то степени тоже показательный, потому что и его злобные критиканы не пожалели. Так вот, мне играть в Unreal было очень интересно. Почему? Что значит – почему? Потому что он – отличный, вот почему.

Когда я всех порвал и наигрался от пуза в сингл, то немедленно взялся за ботов. Многие ли игры даже сегодня могут похвастать хоть какими-то, пусть самыми вшивыми, пусть отчаянно тупыми, ботами? А? То-то. А толковыми, специально подученными ботами – кто может похвастать? Правильно. А в Unreal они давным-давно сидят, причем – целая шобла, взращенная и обученная опытнейшим бото-педагогом Стивеном Полжем. Многие граждане опрометчиво утверждают, что с ботами играть неинтересно. Ну... Это смотря чего от игры хотеть. Если чего-то расплывчатого и непонятного, типа того, чего отдельные ждут от игр вообще, то, вполне может быть, и неинтересно. Если же целью ставить оттачивание военного мастерства и добротную развлекуху, то играть очень даже интересно. Кстати, далеко не каждый живой противник играет так "интересно" как обыкновенный бот. Причем – очень далеко не каждый. А потому играть с ботами не только интересно, но еще и крайне полезно. Парни они серьезные и кого хочешь мигом научат Родину любить.

Но. При всех своих мощных и несомненных плюсах, были у Unreal и недостатки. Причем – серьезнейшие. Лично мне в первую очередь не понравилось оружие. Как оружие инопланетян в сингле – никаких вопросов, это именно то, что надо. Непонятное в применении и вообще странное. Но ввиду ортодоксальных наклонностей большинства, дэсматч из-за такого оружия выбился из привычной колеи и потому впечатлил не сильно. Во-вторых, откровенно подкачали модели. Уж на что старичок Quake был незатейлив и прост, но даже его квадратноголовые десантники против бойцов Unreal в валенках, на мой взгляд, выглядели как-то поприятнее.

Но, как ни крути, Unreal серьезно обогнал время, а точнее – мощность и производительность тогдашних машин. Именно поэтому его практически никто своевременно не посмотрел, а в результате – не оценил по достоинству. И, вдобавок ко всему, он имел страшный (в глазах западных бойцов) недостаток: дрянной сетевой код. Лично меня (да и основную часть сражающихся соотечественников) это трогает не сильно. В моем понимании игры по модему – это все равно что совокупления в фуфайках. Ну, для прикола интересно попробовать разок, но вообще – не возбуждает. Однако на толстом Западе такой сетевой код считается страшным, непростительным промахом, наносящим репутации игры непоправимый ущерб. Фирма Epic немедленно взялась за работу и старательно выправляла свои промахи чуть ли не целый год. Патчи появлялись настолько нечасто, что на смену Unreal успели придти другие игры. Они отобрали у гиганта вполне заслуженную славу и переманили орды поклонников к себе. Ну, что ж, поделом...

И тогда в штаб-квартире Epic было принято единственно верное решение: не надо строить патчи, надо сделать со-

вершенно отдельный, крепкий продукт, а именно – сугубо малтиплеерный Unreal. И здесь работенка тоже шла не быстро, но мы все-таки дожили до того момента, когда в сеть вывалили демку! Вот она, родимая...

Интерфейс и графика

Овладение предметом проходило в два этапа: сперва демка под 3DFx, а потом и для всех остальных, кто рылом не вышел. Я вот не вышел. Поскольку у меня стоит TNT, которая с Unreal отказывается работать как акселератор, а работает только как настоящий тормоз, то сперва пришлось посмотреть в софтверном режиме. Оказалось – неплохо и, главное, на удивление шустро. Потом без малейшей надежды на успех были поставлены unified-драйверы. Оказалось гораздо лучше! Но чтобы не портить впечатления, я недельку обождал версии под D3D. И не прогадал! Ибо все оказалось так, как и следовало ожидать, то есть очень круто. UT отца своего – Unreal – не посрамил, а кое в чем так даже и откровенно превзошел.

Даже не знаю, что про нее, про эту графику говорить. Она и была-то настолько крутой, что остальные к уровню Unreal только-только начали подбираться, а стало... Если и есть где-то в играх подобие реализма, то это – именно здесь, в UT. Качество графики просто ошеломляющее. Сделано все на крепкую пятерку. Висящие в пространстве космические станции, египетские гробницы, обшарпанные оружейные стволы, лица противников, общий антураж, следы на стенах от пуль и взрывов, эффекты от выстрелов и все остальное выглядит фантастически. Хвалить – никакого смысла. Можно только завывать от восторга. Берите и смотрите, если не верите. Только вот для того, чтобы врубить все фичи – аппарат потребуется не слабый...

Повторюсь: для меня самым главным была возможность работы игры под TNT. Не хочет у меня этот агрегат бодро функционировать ни в Unreal, ни в Return to Na Pali. А вот UT на моей Viper 550 из-под DirectX 7 побежал как угорелый. Гладко, ровно, без рывков и задержек. Смотришь и радуешься: нет, не зря денежки были потрачены! Конечно, на Voodoo 3 все идет еще лучше, но меня в последнее время больше качество изображения радует, а не безумная скорость. Потому мой выбор - TNT.

Одновременно выполз и такой огорчительный момент как нехватка памяти. Если у вас тоже стоит TNT и 64 Mb, то 64 метров не хватает (до выхода очередного патча). Мне повезло, я еще под Кингпин разжился 128 метрами, так что проблем не испытал никаких. Тем, кому не повезло, придется ждать либо патча, либо финального релиза, там все это должны поправить.

Я не отношусь к числу людей, искушенных в мастерстве программирования. Как раз наоборот. Меня сильно раздражает в игрушках все, что я не могу понять и сделать с разбегу. Вот хочу, чтобы прямо сразу было все понятно – и все тут. Нет у меня ни малейшего желания тратить время на то, чтобы въехать в какие-то непонятные авторские задумки и зверские технологические навороты. Не потому, что я такой тупой. Просто не хочу – и все. Ни возиться не хочу, ни время тратить. И не я один такой. Как раз наоборот, таких как я – большинство. И разработчики это начинают понимать, причем довольно активно. Тихо-тихо отъезжает в прошлое необходимость глобальных познаний в области консольных команд. В частности, интерфейс UT – тому наглядный пример.

Что мы видим на экране компа после того, как ткнем пальцем в кнопочку с надписью Power? Ага, вот именно – Windows с различными циферками. И худо-бедно все (и я – в том числе) относительно неплохо в нем разбираемся. Именно поэтому фирма Epic не стала мудрствовать лукаво, а сделала для нас все по образу и подобию, то есть так, чтобы всем сразу стало понятно. Не так, как это видится какому-нибудь очередному гению и новатору, а так, как понятно всем. И это меня радует.

Интерфейс – отличный. Доступность и количество настроек для такой игрушки – небывалое. Скорость игры хочешь подбавить? Валяй, хоть в два раза. Управление в воздухе? Ради бога, вот ползунок. Задать другой порядок смены карт? Это вот тут. Подрегулировать и персонифицировать ботов? Сюда. Аудио, видео – все перед тобой. Все понятно, доступно и незатейливо. Знакомые окна и выпадающие менюхи. Крути-верти, настраивай все и вся на свой лад и вкус. Вдохновившись таким подходам к моим запросом, я дал старт и бросился в бой.

Физика

Физика – такая, к которой я привык. То есть очень сильно похожая на Quake, о чем дополнительно скажу ниже. Управление в воздухе – присутствует в полной мере, да еще и дополнительно настраивается. По умолчанию стоит 35%, но я бы немного добавил.

Собственно прыжки – неплохие, хотя можно было бы скакать и чуток повыше. Но подобное желание вызывает, скорее всего, расположение точки обзора. На мой взгляд, она находится достаточно низко – ниже, чем следовало бы. Хотя, наверно, претензия неправильная – это другая игра и здесь многие вещи выполнены не так. Да, еще насчет звука. Шлепок при падении какой-то дурацкий, как будто в ластах бегаешь, а не в военных башмаках. Зато сама прыжковая база расширена. Как и в Unreal, при быстром двукратном нажатии на стрейф совершаешь солидный отскок вбок. Фича достаточно прикольная, пользованию следует обучиться и применять повсеместно, особенно – на уровнях с пониженной силой тяжести.

Следует отметить и то, как противников колбасит при попаданиях. Колбасит прикольно, подстреленные подлетают на взрывах и кувыркаются так, что любо дорого смотреть. Хотя эти подлеты, на мой взгляд, сделаны с небольшим перебором – можно дохнуть и побыстрее.

■ Тим говорит "Нет!" насилию в играх

Weapons of Destruction

Конечно, первым, что попало на доработку, было оружие. Что я могу о нем сказать? Работали не зря. Оружие получилось очень даже ничего. Кое-что добавили, кое-что выкинули, на мой взгляд, – стало значительно лучше. Не забыты даже такие мелкие феньки, как счетчики зарядов прямо на стволах. Но самое главное – поменяли звук. Стреляет все теперь – от души, трах-тарарах – соседи вешаются. И не надо забывать, что по доброй традиции все оно работает в двух режимах, что увеличивает возможности применения вдвое. А у отдельных экземпляров режимов стрельбы еще больше. Предлагаю рассмотреть каждый инструмент индивидуально.

Impact Hammer. Пневматический молоток. Предназначен вроде как для рукопашных, но где там в дэсматче рукопашные – я не знаю. Действует так: жмешь на кнопочку, и молоток в течение двух секунд засасывает воздух. Страстно прижимаешься к разгоряченному, ароматному телу войскового товарища (хе-хе) – и товарища тут же рвет на мелкие ошметки, вычитая от его тушки 135 пунктов здоровья за разряд. Ну, типа баллона со сжатым воздухом, только при касании разряжается сам. Вещь, как и все "единички", сугубо бесполезная, потому как никто тебе об себя тереться не даст, гомосексуальная активность в UT немедленно пресекается метким выстрелом в башку. Хотя боты, жарко сопя в затылок, постоянно так и норовят с этой дрянью к беззащитной заднице пристроиться. В альтернативном режиме молоток плюется слабее, но зато мо-

■ Гловный прогроммер – Тим Свини

жет отшибать летящие в тебя снаряды. Ну, лучше даже и не пробовать, все равно толку нет. Я так думаю, что надо было бензопилу присобачить, она всяко поприкольнее будет. Тем более – пила в игре уже есть (смотри скриншот), только до поры – до времени ее от нас прячут. Единственное применение этого пневмомолотка – совершаемые с его помощью аналоги "рокет джампов". Заряжаешься, смотришь в пол, одновременно подпрыгивая и разряжаясь. Подкидывает изрядно, но при этом зачем-то отнимает здоровье.

Enforcer pistol. Unreal-единичку безжалостно выкинули. И правильно сделали! Ее место занял добротный армейский пестик по кличке "инфорсер". Штука серьезная, выглядит солидно, весь в каких-то царапинах и болтах. Бьет неплохо, с одного попадания убирает 25 пунктов здоровья. Мало того, если удастся пристрелить врага, который тоже бегал с пистолетом, то можно нахватить "инфорсеры" в обе руки и шарашить уже с двух рук, по-македонски! Почему это называется "по-македонски" – не знаю. У Македонского, насколько я помню, пистолетов не было. Правда, был шлем с двумя рогами... Это, кстати, не шутка из "Джентльменов удачи", шлем на самом деле был такой. Во всяком случае, в Коране Александр Македонский проходит под именем Искандер Зулкарнай, что значит – Александр Двурогий. То, что Двурогий – понятно. Но Зулпистолетом его даже в Коране не зовут, так что тут я в полном неведении. Враги же называют такой славный способ стрельбы akimbo. Почему так – тоже непонятно, это вроде как "руки в боки". Так что пока веду напряженную исследовательскую работу. Но заранее могу сказать: отечественный способ, несомненно, лучше. Интересующимся рекомендую почитать книгу автора Богомолова, называется "Момент истины (В августе сорок четвертого)". Это про то, как наши доблестные армейские розыскники из СМЕРШа (была такая организация) в прифронтовой полосе немецких диверсантов ловили. Книга очень хорошая, мне очень сильно нравится, настоятельно советую всем, кто не читал. Конечно, не про хакеров, но представление о том, как работает розыск, дает довольно неплохое. Ну, не будем отвлекаться. Во втором режиме пистолет (пистолеты) поворачиваются боком (gangsta style) и начинают палить со страшной скоростью. Кучность боя резко снижается, но на короткой дистанции башню противнику сносит напрочь! Отличная вещь. Обожаю, когда башню сносит. Единственный недостаток – если смотреть со стороны, у модели при этом в руке всего один пистолет, что явно недоработано. Надеюсь, это просто в деме так выглядит, а вообще все будет по уму. Помню, самые отличные пареньки с двумя пестиками были в знатной игрушке Реквием – злобные такие гаденыши, смотрелись отлично.

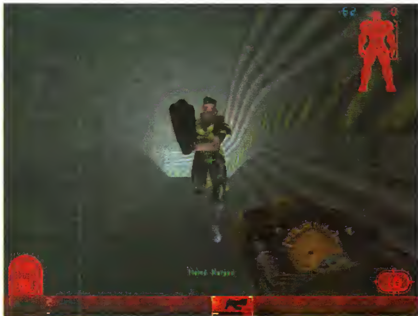
Shockrifle. Вот и вышла замена ASMD. Внешне приспособление поменялось не сильно. Появилась какая-то ручка сверху, но за нее никто не держится. Стреляет так же, как и раньше. В первом режиме похоже на рэйлган – попадает сразу, хотя голубоватый след от полета "снаряда" создает впечатление, что там что-то летит. Бьет, в отличие от рэйла, не насмерть – снимает всего 60 пунктов. Зато при попадании сильно пихается, что очень помогает сталкивать зазевавшихся приятелей с обрывов и крыш. Во втором режиме плюется энергетическим сгустком, который сам по себе немного опаснее – отнимает 82 пункта здоровья. Но, как и у ASMD, здесь есть и третий, потайной режим. Надо сперва выстрелить сгустком, а потом пальнуть в него в первом режиме. Если попадешь – происходит ужасающий взрыв. Мощность поражения в центре "сферы" – 247 пунктов здоровья, и это при огромном радиусе взрыва. Стрелять таким способом трудно, нужна серьезная сноровка, но если уж научился – всем кранты! Кстати, на такой выстрел уходит 4 заряда.

Кроме того, в игре есть модификация Shockrifle под названием Enhanced Shockrifle, применяемая в режиме игры InstaGib (об этом ниже), где имеет нескончаемый боезапас, один режим стрельбы и обладает повышенной убойной силой, вышибая из жертвы 1500 пунктов здоровья с одного попадания и не оставляя никаких шансов на выживание. След от выстрела – оранжевый.

Pulse Gun. Отличный инструмент! Никаких нареканий. В первом режиме бьет зелеными плазменными шариками, чем-то напоминая plasma gun a la DOOM & Quake III. Сходства там немного, потому что зеленые шарики в стиле Unreal – очень красивые и поле зрения не перекрывают. Зрелище при стрельбе – феерическое, очень и очень красиво, а заодно каждый шарик исправно отжирает 30 пунктов здоровья. Бить надо с упреждением – шарики, как и положено, летят неторопливо. Но самое главное – альтернативный режим! Это – родной брат Lightning Gun'a из Quake, только улучшенный и дополненный. Вместо электрического разряда винтовка выдает ярко-зеленый плазменный луч. Точность и удобство наводки на цель – превосходит Quake-оригинал и вообще выше всяких похвал. Ущерб здоровью – 75 пунктов в секунду. Визуальные эффекты – прекрасные. Считаю, что здесь Epic решительно превзошли старших товарищей из id. Молодцы! Хорошая очередь плазменными шарами, стремительное переключение на шафт – и противник с воем откидывает копыта. Винтовочка явно удалась. Пожалуй, самое симпатичное оружие в игре. Но один минус все же есть: не "цепляет" оно врага, как это было в Quake. Ну да ладно.

Mini-gun. Это у нас такой пулеметик, прибывший на смену отбойному молотку, стрелявшему синенькими кристаллами таридиума. Точность стрельбы – отменная, трассера от пуль - замечательные. В альтернативном режиме стреляет ощутимо быстрее, однако при этом теряет кучность. В ближнем бою, да если еще с озверином – просто зверь. Каждая пулька сносит 6 пунктов. Только вот огонь от выстрелов немного мешает. На противниках смотрится отлично, а самому целиться неудобно.

Rocket Launcher. Все тот же Unreal-RL, или 8-ball с небольшими доработками. Кто не знает – поясню. Unreal-RL – самый навороченный RL на свете. Стреляет ни много, ни мало - в четырех режимах. Первый – обычный. Следует иметь в виду, что даже в этом режиме Quake-бойцам стрелять надо сперва наловчиться, ибо там все не так. Кроме того, если враг находится в перекрестье прицела больше определенного времени, раздается звуковой сигнал, и в прицеле появляется красный кружок. Это значит, что ракета захватила противника в прицел и стала самонаводящейся (Heat Seeker). Тут уже не медли, срочно стреляй. В альтернативном режиме лаунчер работает как гранатомет, то есть выплевывает все ту же ракету, которая летит кувыркаясь как попало и немного погодя взрывается. Вылетающая кувырком ракета с красной боеголовкой выглядит смешно, я даже было решил, что это они еще гранаты не сделали. Потом подумал – нет, вроде так и должно быть, он ведь ракетами заряжен. Замечу: выброшенная ракета взрывается и тогда, когда ты сам на нее напорешься, так что с ними поосторожнее. В обоих режимах, если сразу не отпускать кнопку стрельбы, RL запихивает в стволы одну ракету за другой, таким образом накапливая их в себе



шесть штук. Можно либо выстрелить раньше, либо все они будут выплюнуты разом тогда, когда накопится шесть. Кстати, если это не нравится, тоже можно в опциях отключить. Но и это еще не все. Если давить только на левую кнопку мыши, то накопленные ракеты полетят веером. А вот если сперва нажать на левую, а потом на правую и удерживать обе, тогда ракеты пойдут злобным роем, аккуратной, концентрической стаей. Вот сколько всего наворочено. Настоятельно рекомендую применять. Ракета снимает 112 пунктов, а граната – 150.

Последним у нас идет *Translocator*, который вроде как и не совсем оружие, но при удачном стечении обстоятельств и с его помощью тоже можно кого-нибудь ловко раздраконить. Вообще же транслокатор – это переносной телепортер, приспособление для мгновенного переноса в заранее заданную точку. То есть от того приспособления, которое присутствует в QIII и при срабатывании выбрасывает тебя неведомо куда, транслокатор отличается радикально. Выглядит так: в левой руке мы держим спецустройство, выстреливающее в нужном направлении круглый диск (Destination Module). Когда диск падает на пол, из него вылезает маленькая, светящаяся антенна. Если после этого нажать на alt-fire, то тебя телепортирует на то место, где лежит диск, а сам диск после этого пропадет. Летит он не очень далеко и не сильно высоко, так что привычный ход игры на корню не меняет.

Теперь о грустном. Задумывался транслокатор как замена для "грапплинг хука" – крюка, который является неотъемлемой частью идеологии практически любого CTF. Для чего такая замена? Да все для того же. Видите ли, отдельные мастера так наловчились пользоваться крючьями, что скачут по картам как макаки по веткам, фиг ты в них спокойно прицелишься и попадешь. Многим ребятишкам, которые не умеют как следует играть, это очень не нравится. Не могут они попасть по таким ловкачам – и все тут. И через это у них флаг утаскивают постоянно, а они из-за этого проигрывают, а так играть – неинтересно. Поэтому творцы вняли гнусавым воплям ламерюг-крюкофобов и пошли на такой решительный шаг как полное изъятие крюка из игры. А нет бы преловить этих игрунов косоруких, воткнуть каждому крюк в зад и по пятнадцать раз провернуть – как в известном анекдоте... Глядишь, призадумались бы, что в этой жизни к чему. А пока – крюка нету. И транслокатор не добавил в игру ничего такого, что могло бы сравниться с крюком. Ну, можно прыгать туда-сюда без ущерба для здоровья. Ну, можно попасть диском в противника, телепортироваться в него и сотворить телефраг. Ну и что? Как старый крюкофил, я подобных новшеств одобрить не могу.

Моя первая мысль была – ничего себе придумали! Да я сейчас оставлю эту фишку под свой флаг, побегу к "синим" – хвать ихний флаг, чик на altfire! Четыре наших – ваши сбоку! Пишите письма, пацаны! И, преисполненный решимости, побежал. Схватил флаг, грамотно телепортировался назад – ничего не произошло. Нету захвата. Не понял... Неужто флаг не взял? Не может быть... Бегу снова, ураганом прохожу по вражьей базе, вырываю флаг с корнем и несусь обратно. По дороге разок искусно телепортируюсь, прибегаю на базу – флага у меня нет. Блин, да что за ботва?! Отобрали на бегу, что ли?! И тут до меня доходит: транслокатор, оказывается, флаги не телепортирует. Вот так выдумка, мать-перемать!!! Вот уж постарались! Я со своими ботами чуть ответственную игру не продул, еле отбились тогда от наглых сволочей "синих", пока с этими прибабахами разбирался. Вообще-то, конечно, это правильно, что с флагом – нельзя. Но, с другой стороны, никакая это крюку не замена, вот что я вам скажу. А отсутствие крюка – это полный бред, а не CTF, какие плоские уровни ты под него не строй. Несерьезно.

Мало того: если в ходе игры увидишь вражеский девайс, немедленно расстреляй его! Человек, телепортирующийся на сломанный модуль, немедленно подохнет. Впрочем, так же как и ты, если это проделают с твоим модулем. А поскольку прятать их на уровнях особо некуда, то польза подобных шагов становится еще более сомнительной.

Теперь снова об оружии. Излюбленная тема о "балансе оружия" проработана на совесть. Сомневающиеся могут спать спокойно: доминирующего оружия в игре нет. Смертоносная фича с ракетными залпами спокойно отключается в опциях. Каждый ствол хорош по-своему и достаточно опасен в умелых руках. Разговоры относительно того, что отсутствие доминирующего ствола превращает Игру в игрушку для беззаботного ламерья, где любая овца может не задумываясь зарулить седого Отца, расцениваю как ослиную глупость. Ни при каком раскладе и ни с каким оружием сынок папу не зарулит, потому как мастерство не пропьешь. И дело тут вовсе не в том, как работает оружие. Дело в том, кто им пользуется. И – как пользуется. Уже сейчас складывается четкая картина того, на какой карте что рулит и в каком ее углу что и в каком режиме лучше применять. Так что с балансом – полный порядок. Единственное – менялось бы оно побыстрее, ну хоть чуток. Только на пользу бы пошло.

Короче – вот такой с оружием у нас расклад. Новенькие стволы мне понравились, хотя после Quake к новому рокет лаунчеру ну никак не привыкнуть, через раз "делаю под себя" – в стенки попадаю. И хотя мы еще не видели Flak Canon, Ripper, BioRifle, Redeemer и снайперскую винтовочку, богатый арсенал внушает уважение уже сейчас.

Артефакты

Здоровье представлено тремя видами аптечек: Health Vial – синяя пробирка, дает 5 пунктов здоровья (Хексену – наш пламенный привет, даже звук почти такой же), Health Pack – аптечка обыкновенная (20 пунктов) и Big Keg O' Health – полная бочка здоровья, дающая целую сотню неутекающего здоровья (а если сотня уже есть, то догонит до 199).

Броня пока что имеется двух видов: Thigh Pads – какие-то наляжечные пластины, добавляют 50 (и держат 50%), Body Armor – добавляет 100 (и держит 75%) и Shield Belt – добавляет 150 (и держит 100%). Следует знать, что если берешь Shield Belt (при этом моделька игрока становится золотой), то он убирает всю остальную броню, в UT она к нему не плюсуется. Вообще же броня играет огромную роль. Будучи одетой, она никуда не утекает (что есть правильно) и поражения держит неплохо. Без нее – лучше никуда не соваться. А вот за ней надо по-

стоянно присматривать и при первой же возможности подбирать – это сильно продлевает жизнь.

Злейший враг здоровья и брони – озверин, он же Damage Amp, он же U Damage. Выполнен в виде золотой буквы U, смотрится отлично и работает так, как и положено нормальному озверину, то есть учетверяет мощь всего оружия. Когда его берешь, то вовсе не начинаешь весь светиться, как это мы привыкли в обоих Quake. Только модель оружия становится полупрозрачной и фиолетовой. Звук при стрельбе воображение не потрясает, ничего особенного, но все предельно ясно и понятно.

И последние – антигравитационные прыжковые ботинки, Anti-Grav Boots. Позволяют три раза подпрыгнуть на изрядную высоту. Местами необходимы для скорейшего захвата различных рулезов.

Карты

Пока суть да дело, я все думал: а вот с чего бы это Epic так долго патчи под Unreal лепит? И почему что ни патч, то все у них какие-то "беты" получаются? И почему после "беты" появляются не "альфы", а другие "беты"? Множество "почему" не давало покоя. И решил я поглядеть, чем это они там промышляют вообще. Разгадка обнаружилась немедленно.

Одним из главных у них числится такой Клифф, с непроизносимо-заковыристой польско-итальянско-литовской (это он сам так утверждает) фамилией Блежински. И вот ныряю я на организованный Клиффом сайтец по адресу http://www.cat-scan.com/. И что там вижу? Чем же занят этот матерый человечище?

Клифф занят важнейшим, замечательным делом: запихивает своих котов в домашний сканер и сканирует их расплющенные морды. На данный момент готова неплохая подборка перекошенных кошачьих харь, спешите видеть! Но этого Клиффу мало, потому как он не привык останавливаться на достигнутом! Клифф бросил клич общественности и сейчас проводит конкурс на лучшее изображение отсканированного кота. Те, кто давно уже допетрил отсканировать

■ Оппаньки! Полный отвал башки!

своего кота самостоятельно, но по каким-то причинам не знал о конкурсе, немедленно высылайте свои образцы Клиффу. Дело не терпит отлагательства! Те, кто давно уже ждет нормального патча к Unreal – расслабьтесь, им пока что не до вас. Особенно рекомендую почитать письма от разъяренных котофилов с Клиффовыми комментариями, вещь хорошая. Дураков там у них, похоже, не менее богато, чем у нас.

И, тем не менее, несмотря на отсутствие патчей и повальную занятость сканированием котов, карты в Epic строят такие, что многие могут поучиться. В демке UT имеется в наличии пять типов игры: Tournament Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag, Domination и InstaGib (Assault и Last Man Standing в дему не вошли). Под них нам выдано ровно шесть добротных, очень грамотно изготовленных карт, а именно: DM-Phobos, DM-Tempest, DM-Turbine, DM-Morpheus, DOM-Sesmar и CTF-Coret.

DM-Phobos – битва разворачивается в безвоздушном пространстве (кхм), на искусственном спутнике какой-то планеты. Наверно – Марса. Моя TNT зачем-то постоянно и четко расчерчивает его на четыре аккуратные дольки. Вот астероид (похоже – сам Фобос) вокруг летает нормальный, не расчерченный. Сама карта очень хорошая, причем уже кое-где исправленная по просьбам общественности, от чего стала даже еще лучше.

DM-Tempest – большая, просторная карта для отчаянных заруб толпой. Тоже очень хорошо продумана и ладно скроена, играть интересно и весело.

DM-Turbine – низкие потолки, немного воды, горы оружия – все, что надо хорошему бойцу для того, чтобы порезвиться на славу.

DM-Morpheus – карта имени Киану Ривза из художественного фильма "Матрица", изготовленная по мотивам эпизода с легендарными скачками под руководством Морфея по крышам небоскребов. На этой карте – пониженная гравитация, а потому прыгать легко и приятно. Но если сорвался – кранты, пиши пропало, до низу еще никто живым не долетал. Помнится, то же самое с гравитацией было на E1M8 (Ziggurat Vertigo by American McGee) в Quake, однако там эта фича большой популярностью не пользовалась. В QII на такой карте никто не играл вообще. В UT все заиграло совершенно новыми, яркими красками. Советую опробовать в режиме InstaGib – вообще ураган. Отличная карта. А по стеночке еще и бегущая строка идет, сообщая, постоянно сообщая общественности о том, что ты на первом месте. Пустячок – а приятно.

DOM-Sesmar – карта сделана в Египетском стиле и предназначена для игры в Domination. Нет, это не "в домино с ботами". Сейчас объясню, что там. Играют, понятно, командами. Цель – захват и удержание трех точек, обозначенных на карте специальными знаками, окрашивающимися в различные цвета в соответствии с тем, какая команда их в данный момент контролирует. Значки находятся в зале с колоннами и возле двух анкхов. Ankh – это такой крест египетского образца, незатейливо символизирующий собой единение различных половых органов в египетском понимании. Близость таких наполненных глубоким смыслом крестов к знакам – символична сама по себе, потому что натрахаетесь вы там от души, причем самыми различными способами. Сама игра – отличная, мне очень понравилось. Рекомендую.

CTF-Coret. Отличная карта. Ну, тут вроде и так все понятно. Карта низкопотолочная и сплошь коридорная. Без крюка, конечно, играть можно, но все равно – лучше бы с ним. Выполнена карта весьма грамотно. Оборонительные позиции держать удобно, атако-

вать – наоборот, трудно. Уж больно хорошо все простреливается. Точно в середине, над маленьким центральным лабиринтом висит озверин, весьма способствующий успешному штурму супостатской норы. Замечу, что на данный момент в CTF отсутствует такой традиционный элемент как руны. Но создатели сообщают, что над ними ведется усиленная работа, и в финальном релизе все будет в порядке. Только называться они будут не рунами, а реликами (relics). Это, конечно, радует. Вот бы еще и с крюком в финальном релизе все тоже оказалось в порядке.

Такой вот набор. Эпитетов для карт всего два: хорошие и отличные. Карты понравились практически всем. Тут тебе и качественная архитектура, и правильный расклад оружия, и достаточное количество рулезов. Невооруженным глазом везде заметна неприкрытая заточенность под teamplay. Общественность осталась довольна, причем – весьма. Однако любитель отсканированных котов, итальянский литовец Клифф, изумился: чего это все так от этих карт прутся? После чего пояснил, что это далеко не лучшие карты из того, что у них припасено для финального релиза. Ну, это радует еще больше.

Мутаторы

Есть подозрения, что не все знают о том, что мощная игруха Unreal Tournament помимо встроенных командных модов имеет в себе еще и так называемые мутаторы (mutators). Про мутатор есть неплохой и достаточно мерзкий анекдотец, но я его вам не расскажу, а не то опять сейчас какой-нибудь идиот начнет возмущаться, что я тут лью яд неиспорченным детишкам (хе-хе) прямо в доверчиво подставленные розовые ухи. Так что ближе к делу, берем коня за рога, а точнее – UT за мутатор.

Что есть мутатор? Точнее – что есть мутатор как вещь сама в себе, но в применении к UT? Мутатор – это не то, что ты подумал, прочитав про коня. Мутатор в применении к UT – это такой маааленький, но очень хороший, симпатичный такой мини-мод. Точнее - code class (пусть опытные товарищи меня поправят, если я не прав). Он позволяет легким движением руки добавлять/удалять предметы-айтемзы на карте (уровне), а так же менять как отдельные свойства самих предметов, так и всей карты в целом. Работают мутаторы во всех модах, имеющихся в UT. Таким образом, не изнуряя себя изучением программирования, не напрягая обессилевший в боях или, наоборот, заплывший от безделья свиным салом мозг, любой, даже самый тупорылый игрун, теперь сможет переколбасить всю игру так, как ему только заблагорассудится. Мало того, мутаторы можно будет пристраивать во все самодельные, изготовляемые энтузиастами моды.

Итак, какие же мутаторы мы будем неоднократно иметь? Вот они, родимые:

InstaGib, он же "Мгновенный джиб", то есть "стремительный раздербан". Присутствующее в названии мутатора слово "джиб" тонко намекает нам на то, что при метком попадании несчастную жертву будет непременно драть на мелкие шматки. Это придает игре неописуемую бодрость и динамичность, одновременно наводя самые ностальгические воспоминания о стрельбе из рокет лаунчера в бубен свежериспаунящемуся товарищу. Каждый боец InstaGib вооружен описанной выше волыной под названием Enhanced Shockrifle, которая отнимает 1500 здоровья за раз и убивает любого всего с одного попадания. Другого оружия по умолчанию здесь нет, однако его можно и заменить.

FatBoy – мутатор "Жиробас". Каждый раз, когда ты под метким огнем товарищей будешь отдавать богу душу, ты будешь терять в весе. А вот если будешь

■ Профилоктическое кровопускание

отправлять к праотцам своих товарищей, то наоборот – после каждого попадания начнешь поправляться. В итоге по уровню мечутся тощие, как велосипеды, лузеры, а промеж них будут гордо расхаживают солидные, жирные, нажранные Отцы. К просмотру предлагается мощный скриншот опухшего от фрагов отца.

PulseArena, *FlakArena*, *RocketLauncherArena*, *ShockArena*, *SniperArena* – исходя из названия, все оружие и боеприпасы заменяется тем, на какую тему воюем. Прикольно! Мне больше всего понравилась *EnforcerArena*, где можно бегать с двумя пистолетами. Я там такие урожаи собирал...

LowGrav – на карте устанавливается пониженная гравитация. *JumpMatch* – все скачут как умалишенные, имея перманентные jump boots.

Собственно, на пока хватит. Но если этого на первый взгляд покажется мало, то непременно следует иметь в виду, что все мутаторы можно еще и замешивать друг с другом. Например, включить пару штук сразу и сыграть в InstaGib EnforcerArena Domination, что есть несомненно круто! Делается это просто: таскаешь в менюшке мутаторы из одного окна в другое, а они уже сами работают, подлецы такие. Здорово. Как раз для меня такой подход!

И не надо расслабляться! Фирма Эпик вынашивает злобные планы не останавливаться на достигнутом, и время от времени будет подкидывать нам свежих мутаторов.

Боты в модельных шкурах

Что сказать про ботов? Хочется сказать вот что. На данный момент – это лучшие боты в мире. Предвидя возмущенные крики, поясню. Лучший – это не значит идеальный. Лучший – это значит, что все остальные – хуже. Всего лишь.

Программировавший ботов Стивен Полж рассказал, что на обучение ботов в Unreal он потратил пару недель. На программирование искусственного интеллекта в UT у него ушел без малого год. И, осмелюсь заметить, разница заметна невооруженным взглядом.

■ Оброзцовоя шкуро

Главное достоинство нового бота в том, что он не жульничает. То есть если ты крадешься к нему со спины, то он тебя не видит. Не бывает и такого: ты тихонько подходишь к углу, аккуратно выглядываешь, и тут же получаешь прямо в лоб загодя пущенную злобной программой ракету. Такой просчет моих действий наперед очень сильно угнетает. Например, у Frogbot 0.13 сделано именно так, но ведь это не есть правильно. Еще боты UT отлично устраивают погони. Схватил флаг и убежал – больше такого не увидишь. Они тебя будут гнать до самого твоего логова. Это при условии, что у тебя хватит отожранности вообще с их базы убежать.

Но самое главное – это слаженность действий и командный дух. Мало того, что своим ботам теперь можно отдавать различные команды, так они еще их образцово выполняют! Дал команду сторожить флаг – сторожит! Дал команду крысятничать по углам – уже крысятничает! Дал команду притащить флаг – может такое случиться, что и притащит. А если даже и не притащит, то будет очень сильно стараться это сделать. При этом не забудет напялить броню и перед штурмом прихватить озверин (зацапав и то и другое у тебя перед носом). Так что играть с ними в отдельных аспектах даже интереснее, чем с людьми, которые постоянно норовят ничего не слушать и делать все так, как хочется им, а не так, как надо для победы.

Так что командный дух – на самом высоком уровне. Назначай пару штук на прикрытие твоей задницы – и они как верные "бодигарды" пойдут за тобой в огонь и в воду, метко стреляя, прикрывая твои филейные части и даже ловко пользуясь транслокаторами. Никто не болтается по всей карте, как дерьмо в проруби. Все четко выполняют поставленную руководством боевую задачу. И те, которые стоят напротив – нисколько не дурнее, действуют точно так же слажено, напористо и нагло. В CTF и Domination с ними играть очень интересно, заскучать не дают. Конечно, в отдельных местах тупизна все равно вылезает, но это настолько некритично, что даже и упоминать не стоит. Кого это слишком уж сильно расстраивает, поставьте ботам все настройки по максимуму. То есть, чтобы и стреляли метко, и прыгали постоянно, и кемперили отважно. Заверяю – мало не покажется.

Отдельно стоит пройтись по внешнему виду бойцов. Концепция выделки шкур фирмой Epic была коренным образом пересмотрена. Новая шкура сделана совершенно по-новому и имеет ряд неоспоримых преимуществ. Во-первых, разрешение повышено ни много, ни мало, а ровно в четыре раза. Во-вторых, незаметно внедрен механизм поддержки уровня детализации в зависимости от расстояния, что позволяет движку не тормозить даже при большом количестве народу. Выглядят боты здорово, хотя и непонятно на кого похожи. Отдельные, в беретиках, явно смахивают на Че Гевару родом из Монголии. Теток пока что нет, посему оценить степень сисястости пока не представляется возможным. Остальные – просто крутые мужики, но тоже все больше чернявые. И несмотря на всю прелесть выделки шкур и общую крутизну, следов от выстрелов и кровищи на шкурах я так и не заметил. Досадно.

Отдельно надо коснуться джибзов. Джибзы в игре есть, при чем достаточно богатые. Отлетающая на стенки кровища и запекшиеся лужи на полу – то, что надо. Все это тоже, кстати, регулируется из меню. Но есть в джибзах один серьезный недостаток. Недостаток этот – озвучка. Звучит выстрел, грохочет взрыв, и человека разносит на части. Беззвучно. А ведь звук раздираемой плоти – это основа хороших джибзов, и отсутствие оного ничем игру не украшает, а наоборот – портит. Считаю, что этот момент совершенно не проработан.

Раз уж пошла речь о звуке, то нельзя не упомянуть о том, что боты постоянно комментируют ход схватки и обзываются. Это довольно сильно разнообразит процесс. Люди никогда не бывают такими разговорчивыми, с ними, как правило, все происходит молча. Сообщений не так много, но обстановку они разбавляют неплохо. Хотя, конечно, применение таких невыразительных слов как "bitch" и "sucker" не сильно украшают игру. Считаю, что тут надо смело брать пример с Кингпина, а в опциях поставить регулятор пристойности.

Не был замечен local damage, то есть попадания в башку не являются фатальными. Хотя после удачного попадания башню срывает отлично! Как уже говорил, особенно хорошо сносит при стрельбе из двух пистолетов в упор, прямо в рыло! Ндыщ-ндыщ-ндыщ! Полный отвал башки! Но. Тут тоже но. Голова должна отскакивать и кататься по полу, оставляя за собой кровавый след. А в UT никаких трюков с головами нет. Они сразу куда-то пропадают и даже посмотреть в оскаленную рожу мне ни разу не удалось. Это неправильно. Как же к нему HeadHunters пристраивать? Непорядок.

Имена у ботов какие-то странные: Аларик, Крегор, а одну особо злобную скотину вообще зовут Николай. Как наш Колян туда пролез – не знаю. Я в свою команду немедленно собрал всех особо верных пацанов: Кабана, Демона, Крюгера и остальных. В противоположную назначил Басаева, Хаттаба, Шакала, бен Ладена и прочую сволочь, после чего – понеслась! Признаюсь, вражеская команда местами, очень изредка, чисто случайно и очень ненадолго, брала верх. Но наша месть была страшна и правда хоть в игре, но всегда побеждала.

И при этом, как будто мало настроек, в игре еще есть встроенная система статистики. То есть, отыграв очередную битву, ты можешь немедленно осведомиться о том, кто, кого, как, где и сколько раз завалил. Очень полезная штука.

Мое заднее слово

Фирму Epic можно поздравить. Поздравить с тем, что наконец-то они сдела-

ли Игру. Рабочий день у меня строится так, что спать я ложусь в три часа ночи. И давно уже ничто не может задержать меня подольше. Так вот, начав играть в UT, я четыре дня подряд ложился в восемь утра. Результат говорит сам за себя.

Подводя итог

Вот играю зто я, играю, и меня не оставляет здакое deja vu – где-то я все зто уже видел… И довольно быстро приходит понимание – где. Фамилия той игры, на которую так сильно похож UT – QuakeWorld. Конечно, в UT все немного помедленнее и чуток недотягивает, но все-таки. Именно там лежат корни того, во что мы сейчас с таким удовольствием рубимся. Плохо ли зто? Как раз наоборот – отлично. Потому как с тех давних пор не было ни одной игры, которая вызывала бы такой же игровой азарт и такую притягательность как Quake. А теперь – вот оно. Причина этого видится мне так.

Со времен выхода QII в народе постоянно нарастает ропот недовольства тем, что сделали с их любимой игрой Quake. Дело это давно уже вышло за рамки обычного занудства и обрело форму четко сформулированных претензий и просьб. Так вот, когда играешь в UT, невооруженным взглядом видно, что те, кто строил игру, внимательно слушали то, что хотят увидеть люди. Все зти "QI vs. QII", "QII vs. Q III", "UT vs. QIII" и прочие были тщательно рассмотрены и приняты во внимание. После чего делать все старались так, чтобы претензий к игре не возникало. Я не буду распространяться о том, что там так, а что не так – каждый может посмотреть это сам. Но в результате такого подхода уже сейчас, на уровне демо, видно, что это – отличная игра, в которую с удовольствием будут рубиться миллионы. А заодно и Кармаку теперь есть над чем подумать.

Ну, под конец еще немного о грустном. Могу поздравить всех искренних любителей и почитателей оригинального Unreal с тем, что теперь их некогда стройные ряды неминуемо расколются. Расколются потому, что некоторая часть общественности непременно примет UT в штыки. Кто-то обвинит новую игру в полном извращении всего того хорошего, что было в Unreal. Настроенные особо решительно вообще не будут считать UT за игру. Все зто уже было с Quake. Все зто мы уже видели и знаем. Но – ничего тут не поделаешь. Такова жизнь. Новое пищит, но лезет и побеждает. А старое – оно умирает. Медленно, тихо, но – умирает. Бессмысленно спорить о том, что UT – зто могильщик QIII, ибо данный предмет настолько скользок, что его лучше не касаться. Хотя бы только потому, что само слово Quake гораздо более раскручено, чем слово Unreal. А вот то, что UT – зто могильщик Unreal, можно не сомневаться.

Вывод

Предвидя подъем бешеных споров и словесных баталий на тему "противостояния" UT vs. QIII, хочется завершить изложение впечатлений добротным диалектическим анекдотом, четко обрисовывающим видимые, потайные и реальные злементы превосходства одной игры над другой. Вот он.

Сидят на рынке армянин и грузин, торгуют. Покупателей мало, обоим скучно. Армянин от скуки начинает:

- Армяне лучше, чем грузины…

Грузин молчит.

Армянин снова:

- Армяне лучше, чем грузины.

Грузин сердито молчит.

Армянин в третий раз:

- Армяне лучше, чем грузины!

Грузин вскакивает и разъяренно кричит:

- Ну и чем они лучше?! Чем?!

Армянин спокойно отвечает:

- Чем грузины!

Константин Подстрешный

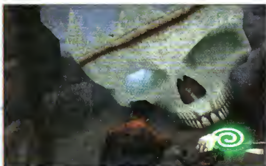
Legacy Of Kain: Soul Reaver

Жанр	3D-Action/RPG
Издатель	Eidos Interactive
Разработчик	Crystal Dynamics
Требуется	Pentium 200, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P-266, 32 Mb RAM, 3D-акс., джойстик или геймпад Windows 95, 98

*"Один патологоанатом
Ну до того ругался матом,
Что труп не выдержал и ожил
И надавал ему по роже".*
Стишок

"Не все йогурты одинаково полезны" (надпись на надгробной плите)

Странные и непонятные люди эти приставочники. Казалось бы - сиди себе перед телевизором, играйся в аркадки или в эту, как ее там, Final Fantasy. Так нет, иногда придумают игру, в которую любому писишнику сыграть незазорно будет. Когда-то давным-давно, а если уж быть совсем точным, в 1996 году, на таком чуждом любому компьютерщику механизме как Sony Playstation, появилась Blood Omen: Legacy of Kain – замечательная диаблоподобная ролевуха. Впоследствии, к сожалению, совершенно бездарно портированная на PC. Сегодня в раздел Action попал ее прямой потомок. Встречайте - Legacy Of Kain: Soul Reaver от Crystal Dynamics.



А ведь в первой части игры этот гигантский череп был еще цел

Собственно первый Legacy of Kain создала вовсе даже не Crystal Dynamics, а канадская группа разработчиков Silicon Knights (silicon - в переводе означает кремень, а никакой не силикон). И когда Crystal Dynamics два года назад объявила о начале работ над Legacy Of Kain: Soul Reaver, Кремневые Рыцари справедливо возмутились и подали на Crystal в суд за нарушение лицензионных прав, добавив обвинения в плагиате и краже сюжета второй части игры.

История умалчивает о том, чем кончился этот позорящий обе компании скандал. Скорее всего, обе стороны договорились между собой или удовлетворились малой кровью. А может, на месте офиса Silicon Knights сейчас стоит заброшенный замок, а сами Кремневые Рыцари бродят по ночам с красными глазами и длинными зубами, мечтая добраться до шей заокеанских коллег, сделавших капитал на гениальности канадцев.

Краткое содержание предыдущей и сегодняшней серии

Каин, весь из себя добрый и благородный паладин (аж до отвращения), по трагическому стечению обстоятельств превращается в вампира - воплощенное зло и предательство (образ поучительный и достойный всемерного подражания современной молодежи). После 120 часов игры (а именно столько времени уходило на прохождение первого "Каина"), перерезав глотки врагам и бывшим друзьям, Каин приходил к финальному боссу и концу игры. На выбор ему щедрые разработчики предлагали целых две концовки: во-первых, - Каин остается вампиром, мир отправляется ко всем чертям, наступают века тьмы, в общем, все заканчивается очень даже хорошо, либо, в соответствии со второй концовкой, Каин умирает, а жалкие людишки продолжают жить дальше. И если игроки (в большинстве своем как раз людишки) выбирали второй финал, то разработчики, напротив, решили, что Каин останется вампиром.

С тех пор прошло 1000 лет, поголовье живых людей на земле резко сократилось, а вампиров, ходячей мертвечины и прочей нежити - возросло. Сам Лорд Каин за прошедшие века здорово подурнел, озверел и вообще изменил характер не в лучшую сторону. Кроме того, он и физически мутировал: полысел, вместо пальцев вырастил три здоровых когтя, а про зубы вообще говорить не хочется. Здраво рассудив, что одному ему миром управлять будет тяжело, Каин завел себе шестерых генералов. Вампир Разель (Raziel - внимание, это главный герой!) был любимчиком Каина, в свободное от поедания человечины время он отрастил настоящие крылья. Как-то на очередном слете большой семерки Разель решил похвастаться своими успехами перед Каином, а тот взял да и оборвал крылья зарвавшемуся подчиненному. Самого Разеля приказал сбросить на дно гигантского водоворота (а вода для вампиров - что-то вроде кислоты), дабы неповадно было выпендриваться и крылышки вешать - не девушка, чай...

Бывшие друзья изрядно накостыляли бедняге Разелю, оторвали нижнюю челюсть, да и скинули его в гигантский водопад. Намучавшись, душа бедолаги встретила Старейшего (The Elder) – божество, которое вело подсчет душ в загробном мире. Элдер был изрядно обеспокоен резким сокращением умерших нормальной смертью за последние сотни лет. Узнав о поведении Каина, тот и вовсе расстроился. Он предложил Разелю сделку – Старейший воскресит вампира, если тот вернется в мир живых и отомстит Каину. Вуаля, с этого момента жизнь зубастого красавчика в ваших руках.

Наконец-то исчезла преступность. Буквально вчера последнего преступника зарезали какие-то маньяки!

Перво-наперво, выясняется, что в игре нельзя умереть. Разель и так дважды мертвый, поэтому злая тетка с косой ему совершенно не страшна. Если нашего синекожего героя убивают в реальном мире, то он просто переносится в мир духов, если же он умудряется и тут отбросить свои когтистые коньки (вообще-то, чтобы это сделать, нужно обладать незаурядными природными талантами), то Разель снова оказывается в начале игры у своего большого древнего друга, тот ему втирает порцию сахарной морали, и вампир бежит к ближайшему телепортатору, спеша возвратиться на место предыдущей неудачи.

Мадам, не бойтесь, я не кусаюсь, да и зубов-то у меня почти не осталось

Во-вторых, чем дальше проходишь игру, тем больше растет восхищение перед дизайнерами уровней, давненько нам не давали настоящих катакомб, с настоящими загадками. Правда мозги немного съезжают от необходимости постоянно помнить, что существует как бы два измерения игры, одна и та же комната в мире мертвых и в мире живых может отличаться. Загадкам самое место в майкрософтовской коробке Пандоры от господина Пажитнова. Попробуйте-ка собрать панно из 6 каменных блоков, каждый из которых можно подвинуть или перевернуть? А из 8? А если еще на голову один за другим сыплются враги? По-настоящему, это только звучит так страшно, а на самом деле загадки в игре - что надо – не с первого взгляда решаются, но и не заставляют искать повод для самоубийства.

Пункт номер три. Вот перед нами в игре самый первый враг, типичный представитель породы монстровых. Вспоминая насущ-

ный опыт Мортал Комбата, который не раз выручал нас в уличных потасовках, мы бьем его когтями. Через несколько минут издевательства над полигонным телом, понимаем, что враг все еще не сдох, но стоит, покачиваясь и плюясь кровью. Принимаем верное решенье – поднять тело негодяя и выкинуть на солнечный свет, или в воду, или отодрать канделябр от стены и проткнуть врага-вампирюгу насквозь, или поджечь факелом или закинуть на шипы, что торчат из стены, или... В общем, к вопросу уничтожения противников разработчики подошли с присущей им фантазией и определенной долей здорового садизма. Есть в игре и магия, в основном уничтожающе-кромсающего свойства, но впервые воспользоваться ей вы сможете часа этак через три от начала игры! После победы над очередным боссом у Разеля появляются новые способности. Не просто рост жизни/силы/магии, а совершенно новые возможности за каждого убитого босса. Например, он начинает ползать по стенам, не бояться воды или проходить сквозь металлические решетки. Прямо RPG какая-то получается, причем без всякого роста экспы.

Что в игре, а уж тем более в аркаде главное? Чтобы нас не убили... Так ведь нельзя же умереть! Из мира мертвых мы спокойно переносимся в мир живых и наоборот. На первый взгляд, пройти Soul Reaver совсем несложно. И только через несколько часов понимаешь, что за кажущейся простотой скрывается очень серьезная игра, Разель рвет на части наши представления об уровне трехмерных аркад, внося что-то совершенно новое.

Иногда-а-а я жду-у тебя-я-я...

Жуткая песня, и в мозги въедается страшно, что самое кошмарное, я непроизвольно начинаю бормотать ее про себя. Боюсь показаться друзьям-байкерам, убьют ведь и глазом не моргнут. Так вот, даже завывания крошки Алсу не могут сравниться с воплями проклятых душ в Soul Reaver. Качественная озвучка покорит вас с первых секунд игры, если конечно звук не сглючит (водится за ним такой грешок).

При первом же взгляде на игру непроизвольно вспоминаешь, что Soul Reaver делали одновременно для двух платформ - PC и Playstation. Как следствие, получаем весь спектр приставочных прелестей: от постоянно респавнящихся противников и отвратительной системы сохранений, до полупустых коридоров и довольно однообразных текстур (да и какое разнообразие может быть с 4 мегами оперативки у Playstation?). Полигончики, опять же, выпирают... А с другой стороны, ну торчат из Разеля треугольники, ну и что из того!? Зато посмотрите, как он двигается! Как развеваются оборванные крылья за его спиной! А эти замечательные аркадные прыжки и удары когтями по рылам противников! Оставьте ненадолго вампира в покое, и он начнет, высекая искры, точить свои когти об пол. К тому же невостребованный талант разработчики вложили в световые эффекты, и Soul Reaver получился удивительно красивым даже в софтварном режиме.

А вы знаете, ...

Что Crystal Dynamics простонапросто выкинули треть (!) игры? Время обещанного релиза поджимало, и они не успели доделать кучу квестов, боссов и просто уровней. Хотя Soul Reaver и так получился достаточно продолжительным. Конечно, с первой частью не сравнится, но 50 часов геймплея - тоже не шутка.

Что Silicon Knights сейчас заняты работой над своим тайным проектом. Они не называют даже его имени, зато уже наградили рядом лестных эпитетов: "мы думаем, что это будет лучше, чем Каин", "больше, чем RPG", "потрясающая трехмерная графика". К сожалению, пока точно не известно, выйдет ли это чудо-RPG на PC, но, по идее, должна - Silicon Knights всегда выпускали PC-версии своих игр.

Что имеется небольшой хинт к Soul Reaver: если не убивать людей, то и они вас трогать не будут. Будьте добры с человечками, и они отплатят вампиру взаимностью.

Я принес чеснок и свечи – положи их на стол, Я принес святую воду и осиновый кол

Снимем со стенки вязанку чеснока, ненадолго отложим в сторону осиновый кол, будем сегодня снисходительны к вампирам. Давно уже не появлялось такой отличной смеси Action, RPG и файтинга. При всех своих недостатках Soul Reaver производит большее впечатление, чем навороченный Shadow Man. Может быть, играет роль мрачная готическая атмосфера игры, а может мы просто давно не протыкали никого насквозь копьем. Попрощаемся с Soul Reaver'ом, и обойдемся напоследок без грубых выкриков "приставки – фуфло". Спи спокойно, дорогой синекожий когтистый товарищ, мы будем помнить о тебе, ведь ты принес не один день счастья в нашу серую жизнь.

P.S. Только одна мысль мешает спать спокойно: это какую же игру мы могли получить, если бы авторы не ориентировались одновременно и на Playstation?

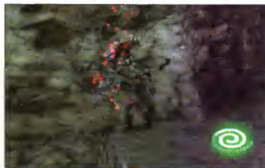
P.P.S. И все-таки Crystal Dynamics поступила с Silicon Knights очень некрасиво. Ведь и Каина, и то, что называется storyline, придумали суровые канадцы.

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Рейтинг	**7.6**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Сложность: высокая
Знание английского: желательно

■ Раз! Разель убивает врага: удар, еще удар!

■ Два! Враг в нокауте стоит и плюется кровью



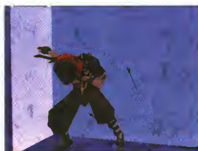
■ Три! Враг насажен на копье!

■ Четыре! А теперь можно спокойно подкрепиться его душой

Prince Of Persia 3D

Владимир Рыжков

Жанр	TPS
Издатель	Red Orb Entertainment
Разработчик	Mindview
Требуется	P-200, 64b RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	P-II 300, 64Mb RAM
Multiplayer	Нет
	Windows 95, 98



Внемлите мне, трижды прожженные вражескими лазерами ветераны аркад! Послушайте, фагобойцы-ударники! Уделите мне драгоценные секунды своего внимания, заживо погребенные в интерфейсных ухищрениях и тактических тонкостях стратеги! RPG-отцы, отпустите живым этого кобольда, – что есть жалкая горстка экспов в сравнении с астрономическим числом, уже вами набранным?! Отвлекитесь, ибо сейчас я говорю о событии, в равной степени касающемся каждого из нас. Колыбель геймерства осквернена, покрыта несмываемым позором скучненького игрового процесса и блекленьких текстур! Red Orb выпустила Prince Of Persia 3D.

Муляжи Святой Руси за полчаса

Нет, над POP3D трудились не отпетые вандалы. Игра явно создавалась из лучших побуждений и в расчете вызвать у нас самые теплые чувства. Я чуть не плакал от умиления, просматривая интервью с разработчиками и фильм о создании игры из посылки от Red Orb. Но мы-то знаем, что мостят благими намерениями... Ребята переоценили свои силы, и вместо нового взгляда на любимую с детства игру мы получили тянущуюся от уровня к уровню вопиющую заурядность. Раскрашенный под гениально простое, дешевый сувенир.

Пешком

Начинается все привычно и по традиции, заложенной еще в первых двух "Принцах". Во дворце – предательство, мы (то есть, собственно Принц Персидский) – в темнице, принцесса морально готовится "полюбить козла", султан старается не конфликтовать с приставляющими нож к его горлу людьми. Привычно принимаем управление героем в дворцовой темнице и первым делом отправляемся... Ну?! Правильно, искать меч. А потом – пробираться во дворец, спасать принцессу, и так далее, и тому подобное.

Давно было ясно, что разработчики POP3D сделают ставку на атмосферу и антураж того, первого "Принца". Что постараются сделать игру одновременно соответствующей требованиям времени, и общающейся с игроком на том же языке, что и ее дедушка. Идея была хороша и, надо сказать, достаточно детально воплощена. Вместо игровых экранов здесь – выполненные в том же стиле комнаты, вместо бэкграунда – такие же текстуры, так же дерутся стражники, так же действуют ловушки и рушатся под ногами мосты... "А вдруг у них получится? Какая идея!", - думал я, читая пресс-релизы. Нет, не получилось! Получился именно Персидский Принц в Три-Дз, но хорошей игры – не получилось. Увы.

Бережно изъятое из музея и адаптированное под трехмерную игру управление первого "Принца" на самом деле оказалось обычным "клавиатурным" управлением, то есть наш герой, оказавшись в 3D, практически пересел в инвалидную коляску (как вариант – "в трактор"), способную, правда, стрейфиться неспешными приставными шагами. Знаете, как тяжело спасать принцессу на тракторе? Да знаете! В Томб Рейдера все играли...

Достояние старины номер два – интеллект противников. Ребята исправно подражают своим праотцам, принимаясь грозно размахивать табельным оружием, как только мы входим в охраняемую ими зону, и оказываемся в поле зрения. Так же время от времени бьют, так же блокируют удары... И так же не способны покинуть свой "экран"! Эти, с позволения сказать, монстры не в состоянии даже по своей воле напасть на человека, бегающего туда-сюда через охраняемую ими же комнату!

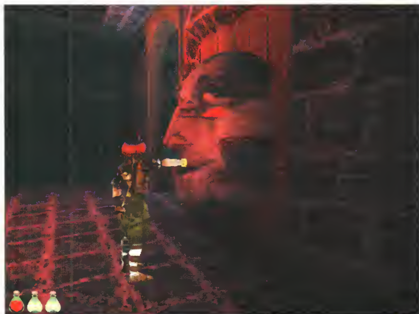
Для борьбы с такими оппонентами не нужно быть заядлым файтингистом. Да никто нам файтинг в POP3D и не дал. Ударов мечом – три (слева, справа и сверху), плюс блок. Бой типа "бей/блокируй" – как раз в духе "Принца", но не совсем в духе време-

ни. Это просто скучно. Правда, есть еще дистанционное оружие, но оно выполняет скорее роль квестового предмета. Количество стрел для лука ограничено, и попадаются они не так уж часто, так что стрельбу можно себе позволить лишь по особым поводам. Например, герой, выбежав на хорошую огневую позицию, задумчиво, как бы сам себе говорит: "Нужно придумать, как нажать во-о-он ту кнопку..." Смотришь – вдали кнопка, а напротив – стражник. Убиваем парня из лука, и - хлоп! – он падает прямо на кнопку. Вот и вся стрельба.

Так и течет игровая жизнь в Prince Of Persia 3D. Неспешно, заставляя игрока смириться с неповоротливостью героя и отучая слишком уж шустрить, спешить и блистать фехтовальным мастерством. Бегаешь себе потихоньку, прыгаешь, оббегаешь охрану... Иногда останавливаешься посмотреть мультики на движке, попить из традиционных кувшинов или послушать ценные советы NPC вроде "без меча тебе не справиться"... Или кнопочки какие понажимать... Предметик с места на место перенести... Все неспешно и чинно. И незаметно игра обретает новую (возможно даже основную) цель – вписываться в повороты, чтобы не ждать каждый раз, пока герой, ткнувшись в стену, развернется и снова побежит. В этом и заключается секрет мастерства в POP3D, овладев которым, вы сделаете игру намного легче, но ничуть не интересней.

Простор

Это, пожалуй, единственное, что выгодно отличает подопытного от его родителей. Тогда, на EGA-мониторе, мы могли увидеть "Принцевскую" пропасть, лишь упав в нее. Теперь же – каждый может опустить голову и посмотреть, куда ему предстоит упасть. Разработчики не поскупились на размеры уровней и дали игроку в POP3D как следует насмотреться на уходящие ввысь/вглубь стены, арки и обрывы. Правда, Prince Of Persia 3D



оказался на редкость прожорлив до системных ресурсов, и на слабых машинах созерцание далей также чревато потерями нервных клеток. Интерьеры я бы назвал сначала просторными, затем квадратными, а уж потом – восточными... В остальном же игра выглядит откровенно блеклой и, как, вероятно, и задумывалось, очень похожа на своих 256-цветных предков. Никакого (не дай Бог!) разноцветья эффектов – все они очень скромные и прозрачные. Даже когда нашего царственного подопечного перемалывают в фарш торчащие из пола циркулярные пилы, проиллюстрирует все это действо лишь печальный крик принца, но ни одной, даже самой светленько-артериальной капельки крови мы не увидим...

Музыка – в том же духе. Вроде как что-то азиатское. Герой наш на редкость молчалив, говорит в основном сам с собой и делает это реже, чем издает предсмертные крики. Речи NPC не впечатляют ни пространностью, ни качеством озвучки, а стражники вообще говорить не умеют. Мечи – звенят.

На могилку

Игра родилась со всем необходимым, чтобы походить на Prince Of Persia I и II. Но, увы, органы, необходимые для долгой и счастливой жизни у POP3D оказались неразвиты. Сам вскрывал ее маленький трупик, сам проверял. Скажем так, Mindview сработали неплохо, но не в том направлении. Игра получилась довольно стильной, но скучной и отстающей от лидеров жанра по всем параметрам. Возможно, их следующие попытки будут результативней, а пока – погрустим о Prince Of Persia 3D, пока ее окончательно не забыли.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●●○○○
Рейтинг	**5.8**

Время освоения: от 0 до 0.5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

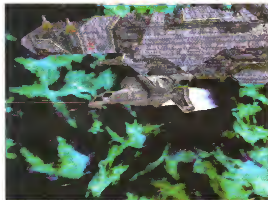
Банников Иван aka Alhok

Freespace 2

Жанр	Космический симулятор
Издатель	Interplay
Разработчик	Volition Inc.
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Рекомендуется	P-II 400, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98

Another crucifixion for another holy war!
/Blind Guardian/

Год 2367. Тридцать два года минуло с тех пор, как в Великой Войне люди и васудане боролись с непобедимыми шиванами. Тридцать два года с тех пор, как Васуда прайм, родина васудан, была превращена в выжженную пустыню. Тридцать два года, как в гиперпространстве был уничтожен Люцифер – флагман Шиван. Великая война забрала миллиарды жизней. Шиване пришли в нашу вселенную, раздираемую войной, неспособную сопротивляться, и принесли с собой смерть всему живому. Говорят, что пролетающим мимо Васуды прайм до сих пор слышны крики умирающих васудан, крики призраков некогда великой империи, сгинувшей в этой страшной войне.



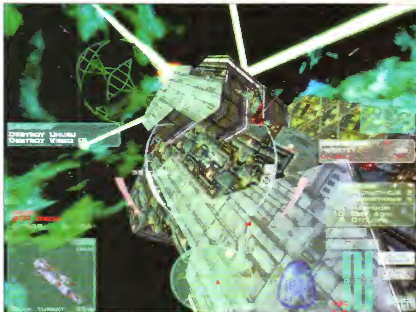
Благодаря археологам васудан, были найдены останки цивилизации Древних. Когда-то Древние населяли большинство систем этой части галактики, путешествовали во все уголки вселенной, исследовали новые миры. В одном из таких путешествий Древние встретили расу странных существ, которые атаковали их. Началась война. Древние были уничтожены, они не смогли противостоять безумной жажде своих врагов уничтожать все живое. Древние были уничтожены расой, которую мы впоследствии назовем шиване. На протяжении всей Великой войны Террано-Васуданский альянс терпел одно поражение за другим. Мы сдавали врагу систему за системой. Но неустанная борьба закалила нас, и мы начали одерживать победы. До сих пор в памяти всех людей и васудан одна из наших великих побед – уничтожение второго по величине корабля флота шиван – крейсера Ева. Но за эту победу мы дорого заплатили во время битвы при Денебе, когда вражеский флагман "Люцифер" уничтожил "Галатею", один из командных крейсеров флота Альянса. Уничтожить "Люцифер" не могло ни одно оружие известное нам. Слишком сильны были энергетические щиты этого монстра. Возможно, сейчас в этой галактике жили бы шиване, если бы не Древние. Древние сгинули во тьме истории, но они оставили нам шанс, шанс победить шиван. В одном из документов Древних была найдена запись: "Наша империя погибла, но ради всех тех, кто будет после нас, мы оставляем это. Вот наше наследие – Щиты шиван не действуют в гиперпространстве...". Наследие Древних спасло нас. Люцифер был уничтожен в межпространственном переходе в Солнечную систему, но взрывной волной были уничтожены и врата перехода. Вот уже тридцать два года мы не имеем никакой связи с Землей. Вот уже тридцать два года как шиване ушли...

Freespace – как много в этом слове...

Осень. Скоро начнутся дожди, похолодает. Грипп пойдет по улицам, приставая к прохожим, укладывая их в постели. В такое время особенно чувствуется потребность в новых играх. И разработчики не дремлют. На рынок космических симуляторов почти одновременно вышли сразу два новых продукта – X-

Beyond The Frontier и Freespace 2. Можно только поаплодировать ребятам из Volition, в наше время так быстро выпустить продолжения отличной игры дано не каждому (не будем показывать пальцем на Blizzard). И вот долгожданный Freespace2 вышел. И никого не интересует, что разработчики торопились так, что выпустили игру с небольшой ошибкой. В Freespace2 просто нельзя играть, пока не установишь патч версии 1.01. Но простим Volition и Interpaly – они это не со зла, а по невнимательности.

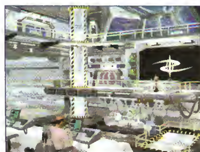
Все мы помним Freespace: The Great War, первый проект, способный скинуть Wing Commandera с пьедестала. Многие обзывали FS: GW двойником WC: Prophesy, слишком уж много общего у них было (и две враждующих стороны, объединившихся перед лицом общего врага, и этот самый непобедимый враг, неизвестно откуда пришедший). Но в FS: GW было что-то, благодаря чему он обходил WCP. Возможно, это была продвинутая летная модель, или философская нагрузка сюжета, или же сам дух войны (которого в WCP почти не было). Всю серию WC злопыхатели называли шутерами (вспомните хотя бы, сколько кил-



лов у вас было после прохождения первых двух дисков WC3: Heart of Tiger или WC: Prophesy), но назвать FS: GW шутером язык не повернется ни у кого. На уровне hard в FS: GW шансы сбить кого-то и быть сбитым примерно пятьдесят на пятьдесят, и здесь уже не быстрота нажатия на гашетку решает все, а мастерство управления звездолетом.

Strike hard, strike fast – cut the rebels down!

Но вернемся к FS2. Шиване ушли, Альянс процветает, но все время остается угроза повторного вторжения. Горький урок Великой Войны усвоен хорошо и людьми и васуданами. Через двенадцать лет после окончания войны, начинается постройка нового флагмана альянса. Ко времени начала второй части FS, флот Альянса располагает эдаким "Титаником" будущего. Флагман "Колосс" является самым большим кораблем, когда-либо существовавшем в этой части галактики. По размеру и огневой мощи это примерно пять "Люциферов" шиван. Альянс готов к вторжению врага. Но шиване не спешат появляться, зато в рядах альянса вспыхивает восстание. Адмирал Бош и его единомышленники объявляют войну васуданам, и начинается новая бойня. Вы выступите в роли молодого (кто бы сомневался) пилота на стороне Альянса, и будете сражаться против мятежников. Но не все так просто. В системе Гамма Драконис обнаружены врата, построенные миллионы лет назад Древними. Они ведут в неизвестную систему, находящуюся под контролем шиван. Итак, с одной стороны мятежный генерал, с другой возможность нового вторжения.



Ride like a wind! Fight proud my son!

В FS2 представлено около семидесяти звездолетов, от юрких истребителей класса "Прометей", до огромного флагмана "Колосс". Кокпит, как и в FS:GW у всех звездолетов выглядит одинаково (к сожалению, этот недочет разработчики не убрали), но появилась возможность самому настроить панели (выбрать их цвет или вообще убрать). Появились новые виды вооружений, это и дальнобойные пушки, выводящие из строя электронику звездолетов, и тактические ракеты, образующие огромную взрывную волну. Философская подоплека сюжета так же хороша, как и в FS: GW. На смену не очень интересным заставкам из первой части, пришли великолепные ролики, повествующие о космических баталиях (только один вступительный ролик заслуживает "Оскара" за самый красивый компьютерный короткометражный фильм). Графика в FS2 оставляет позади всех конкурентов, такой красоты нет даже в X-Beyond The Frontier. Звуковое оформление игры поразит самого притязательного меломана. Несколько изменений внесено и в игровой процесс. Например, потерявший управление звездолет врага может свободно протаранить свой (или ваш) флагман, нанеся ему немалые повреждения. Наконец-то крейсеры перестали быть просто космическими бегемотами, которых все время приходилось защищать. Теперь они играют главную роль в сражении. Большие корабли теперь снабжены мощными лазерными орудиями, так называемыми Beam lasers, способными одним попаданием превратить вас в космическую пыль. Жизнь маленьких кораблей сильно усложняется из-за наличия на флагманах орудий, стреляющих разрывными снарядами, наподобие тех, что были во время Первой и Второй мировых воен.

Все мы изучали в школе на уроках астрономии космические туманности (например, туманность Андромеды). В FS2 боевые действия будут происходить и в таких туманностях. Полет в такой местности просто красота, но вот видимость резко ограничена. Нововведений много, и продолжение достойно цифры два – это не addon, это полноценное продолжение.

Но не обошлось и без пресловутой ложки дегтя. В FS: GW был отлично проработан баланс, ваши товарищи летали ничуть не хуже вас (даже в последней миссии во время уничтожения "Люцифера" можно было не трогать сам флагман, а лишь прикрывать свои бомбардировщики.). В FS2 этот баланс потерян. Вингмены мрут как мухи, столько пилотов я не терял во время неравной борьбы с шиванами, а ведь сейчас превосходство уже на нашей стороне. Редко когда остается в живых хотя бы половина участвующих в миссии пилотов, и почти всегда погибают все. Правда, это, пожалуй, единственный минус FS2.

On the field of black birds...

Еще одна война, глобальные космические баталии, недели, проведенные у компьютера... Freespace 2 - великолепная игра, качественный продукт от Interplay. Потрясающий звук, отличная графика, завораживающий сюжет и великолепный геймплей – это все относится к Freespace 2. Советую всем, FS2 на сегодняшний день лучший из лучших. Ждем ответ Origin.

WarCraft III

Родион Романович

Жанр	Rale-Playing Strategy
Издатель	Blizzard
Разработчик	Blizzard
Дата выхода	4 квартал 2000 года

В Сети было шумно. Оттуда слышались крики "Предательство!" и "Они не посмеют!!". Голоса, произносившие "ECTS, век воли не видать!", "Вот это да!" и "Выпустите меня отсюда!", звучали немного потише, но явно преобладали количественно. "Blizzard даже не потрудились поставить на статистический учет количество инфарктов и прободных язв, инициированных их анонсами" - утверждали информированные источники.

"Жизнь продолжается, и так ли важна форма?" – скользнула мысль по философски настроенным нейронам. Жизнью для меня был WarCraft. С него все началось. Им – кто знает? – быть может, все и закончится.

Мемуары

О, я помню, как это было... позвольте, это займет совсем немного времени, превью большое. А было это сразу после Cyberia (замечательная игра), слово "стратегия" для меня в ту пору ассоциировалось с чем угодно из реальной жизни, но только не с компьютерами. Там, на диске с Cyberia, в одной из спрятавшихся в углу директорий сидел Он и ждал своего часа. Сначала Он отказывался идти, потому что у нас, видите ли, была проблема с видеокартой. Я настроил – лениво, ничего не ожидая, так, с тоски по закончившимся полетам над Зубровкой. Версия оказалась "рипнутой", мультики были истреблены как класс, ага, что-то там про Азерот, а графика ничего, ага, управлять тут мышью, как забавно он выстругивает домик... Прошло пять минут, от силы десять (ну уж никак не больше пятнадцати), солнце за окном незаметно растворилось в свете электричества, но шла осада на островах, я забыл проапгрейдить лучников, вот черт! Уже засыпая за столом, я посылал отчаянные апелляции нержавеющей воле – еще одна миссия, сейчас, только самое начало, разовьюсь вот немного. К счастью, ехать завтра на учебу не требовалось.

Потом, конечно, были другие – винчестер планомерно посетили C&C, "Дюна", "Варлорды", "Герои", несколько "Мастеров ...", "Сеттлеры", все прочие. Кто-то из них ушел, кто-то живет и по сей день неслабеющей вспышкой впечатлений, а кого-то вспоминаешь словно сквозь серую пелену... Но заставить память распрощаться с WarCraft – нереально, как невозможно потерять воспоминания о первой старушке (до сих пор храню у себя ее ладанку). Впрочем, я не настаиваю на сравнении.

Правда

Однако скажу вам правду, ув. читатели. Предыдущая глава была поставлена для того, чтобы оттянуть. Час. Расплаты. Blizzard. С нами. Спасибо за все. Готовьтесь. Сейчас революции посыплются на ваше, надеюсь, вполне окрепшее сознание, как розы в виртуальную могилу жертв ядохимикатки (производное от слова "ядохимикат") Фанни Каплан. Хаджиме!

Воленс-ноленс, придется начать с терминов. Без них мы будем чувствовать себя как рыба об лед, практически все дальнейшее ими определится. Итого, позвольте представить вам игру WarCraft III, всерьез претендующую на то, чтобы дополнить известный вам "Табель о жанрах" графой "role-playing strategy". "Это что еще за где?"? Уместный вопрос. Уместный ответ: еще не совсем RPG, но уже и не до конца стратегия. Связь жанров на молекулярном уровне, сплетение змей на голове Медузы, желток и белок в одном страусином яйце.

Мир WarCraft, в сущности, станет ролевым: мощная сюжетная "подложка", всеобщая интерактивность, основанное на квестах построение кампании, поиски ценных артефактов, а без NPC – и жизнь не жизнь. В доказательство некоторого поглощения элементов стратегии элементами RPG повсеместно приводится следующий факт. Соотношение менеджмент/тактика, банально определяющееся в "стратегиях" числами 70 и 30 (в %, очевидно), сделает резкий реверс и приобретет вид 30/70. Продолжая тему – мне даже страшно говорить, что собираются сделать с менеджментом Blizzard. Весельчаки... Замрите и не дышите, господа (дамам лучше временно удалиться): "база", именуемая "Keep", ныне присутствует на карте изначально, практически вся, почти целиком. Строительным амбициям придется довольствоваться сонной возможностью апгрейда пресуществующих зданий. Список последних также пострадал от минималистских тенденций авторов – на Keep приходится не более четырех-пяти-шести домиков производящей, технологической и защитной направленности (лично Blizzard упоминают следующие названия: Docks, Mines, Farms, Lumber Mills, Bridges и Guard Towers; tech tree, конечно же, прилагается). Впрочем, не все потеряно для членов клуба "Юных любителей сеттлеров и спаниелей" - порой на карте будут попадаться деревни, лагеря, города и замки, доступные... правильно, для захвата и последующего пользования в корыстных целях; поскольку они считаются нейтральными, их могут прикарманить и случайно забредшие враги. Новые здания – новые горизонты, упитанный "плюс" к старым возможностям. Однако помните – бесхозно стоящий Temple, не говоря уже о Monster Encampments, может таить в себе опасность...

Выдержите еще минуту без воздуха, господа? Концепция "героев", столь неторопливо развивавшаяся в цепи WarCraft I-II-Beyong the Dark Portal, делает стремительный скачок в направлении побед и свершений: отныне без героев нет WarCraft'а. Взгляд, брошенный кем-то из Blizzard в сторону HoMM, заколосился и принес урожай – сказочные боевые единицы не имеют права полноценно существовать, если ими не руководит какой-нибудь, хотя бы самый провинциальный, герой. Герои уникальны и в некотором роде бессмертны; имеют личный inventory (!). Герой может проникнуть к вам в отряд, аргументируя это storyline'ом (т.н. "квестовый" герой), героя можно взрастить из активно ветеранствующего "обычного" бойца, герой не откажется заняться сплочением рядов за скромный гонорар, наконец, герой может быть преподнесен вам игрой на том или ином этапе в качестве неотвратимого сюрприза. Умереть насовсем герой не в состоянии принципиально, даже если ему отрубить голову; будучи "убитым", он моментально возрождается в лагере, при этом, однако, покидая беспомощных коллег по отряду на месте "гибели".

Количество коллег, как легко догадаться, будет зависеть от величины параметра leadership, но редко сможет выбиться за ограничение в двенадцать "человек". Процесс переработки оппонентов на удобрения неизбежно приведет к повышению характеристик, в том числе и "лидерства" (к слову, на этой ниве Blizzard намереваются предоставить нам мучительную возможность выбора желаемых к повышению характеристик, гомологично Diablo II). Прочие характеристики в большей степени будут относиться к личным бойцовым качествам пахана; кроме того, каждый персонаж (даже если ему не посчастливилось родиться героем) будет обладать уникальным, фирменным способом возделывания врага. Из распространенных примеров можно привести ошеломительный "bull rush" минотавра или коварный "throw nets" wolf rider'а. Возвращаясь к героям – их всего ожидается около шести на каждую из конфликтующих сторон. Этих последних тоже будет (nota bene!) шесть (и вам придется поиграть за каждую – такова структура кампании), но прославиться на весь И-нет успели пока только люди и орки; сами авторы вскользь упоминают неких Demons; также отдельные в меру компетентные источники предполагают и появление расы Undead. Мы, пожалуй, не будем мучить кофейную гущу и вообще слегка отдохнем. Послушайте прелюдию.

Обвешивают

Минули годы с момента уничтожения Темного Портала. Властвующие над миром Азерота и Дренора силы уже давно распределились по-иному: небольшие и рассеянные кланы орков и пикнуть не смели, едва видя

небо из-под массивной пяты людской расы. Случилось так, что молодой и крайне импульсивный парень по имени Thrall (орк) попал в рабство к людям. Довольно быстро осознав, что служение бывшим врагам не является целью его жизни, Тралл поклялся сбросить, так сказать, цепи рабства и возродить былое величие орочьей расы. Наделенный от природы силой и храбростью, Тралл не стал откладывать дело в долгий ящик. Немного подумав, он составил план побега и последующего восстания; и немедленно приступил к его реализации. Провидение было к нему благосклонно: все получилось. Кожа Азерота вновь начала съеживаться в пламени стремительно набиравшей обороты войны; но в один миг изменилось многое.

Огненный Шторм спустился с небес, а вместе с ним в гости к оркам и людям прибыли демоны Легиона Пламени. Снедаемые порочной страстью к источникам потаенной энергии, демоны систематически уничтожали один мир за другим, и вот, наконец, добрались...

Люди и орки сразу же постигли, что дело пахнет керосином; Орда и армии Азерота объединились – просто для того, чтобы выжить.

Амба. Погибший в расцвете сил проект Warcraft Adventures костлявой рукой машет нам из могилы, чувствуете? Плюс еще капля фантазии Blizzard'овцев, и прехистори готова. На это произведение, очевидно, было затрачено никак не больше трех нот; не слишком ли примитивно для ТАКОЙ команды, а? Бог его знает... посмотрим, что там будет в конце Y2K.

Шо конкретно?..

Я надеюсь, вы немного отдохнули. Как там с дыханием? Еще немного, и индийские ловцы жемчуга останутся в глубоком позади. Начинаем комментировать скрины.

Движок, as you can see, совершенно трехмерный, работа над ним ведется еще с начала прошлого года. О причинах перехода к 3D Роб Пардо, продюсер и главный дизайнер проекта, чего только не говорит. Основная аргументация движется в сторону "большей свободы действий", "могучей анимации" и "не меньшей, чем можно было бы сделать в 2D, детализации". Давайте систематизировать.

О свободе действий можно делать самые парадоксальные предположения. Дело в том, что в WarCraft III будет использоваться фиксированная камера. То есть, существующая совершенно объективно и зависимо от сознания только дизайнеров Blizzard. Камеру можно будет закрепить за а) героем(ями); б) базой, переключаясь туда и обратно по мере необходимости. Каким, черт побери, предусмотрительным оператором-постановщиком надо быть, чтобы предугадать все необходимые ракурсы? Там у них работает, конечно, паратройка гениев, но до стадии ангелов и им еще далеко... Впрочем, в резерве остаются бета-тестеры и располагающие к неимоверной выверенности всего и вся сроки тестирования (как это водится у Blizzard). Кстати, по Сети все же бегает едва заметный слух (ведущий свое происхождение, не сомневайтесь, от самих), будто бы "камера будет фиксированной на 95%". Оставшиеся пять, видимо, и есть та погрешность, выловить которую не в силах человеческих...

Про анимацию Роб высказывается с минимальной определенностью, справедливо полагая, что явленная всему честному на ECTS демка сбережет его силы. Я могу уверенно судить на основе отзывов, чьей неизменной и абсолютной чертой является восторженность, кривая которой чрезвычайно близко подбирается к областям фанатизма и идолопоклонничества. Система анимации, разумеется, скелетная, что там с ее помощью могут вытворять юниты, бумага может передать лишь крайне отрывочно и приблизительно. Атака orc'a blademaster'a – прыжок, удар наискось, стремительный перекат, чудо акробатики (каждый юнит ближнего боя – Лара в миниатюре, да не обидятся на меня юниты); поведение того же blademaster'a в режиме idle: парень садится в позу лотоса, кладет перед собой катану и принимается медитировать! Когда я читал это, мне стало страшно... завидно. Признаюсь, у меня лично (а сколько уже общаюсь с топором!) анимация значительно хуже. Люди, сидящие на холме вокруг костра и болтающие о том о сем, вдруг шепчут "Слышим орков", после чего вскакивают на ноги, слегка рассредоточиваются и принимают боевые стойки – это после того, как Роб подвел героя, двух пеших орков, тролля-охотника и минотавра к подножию холма. Описание боя – нечто с трудом вообразимое; молнии из облаков от орка-шамана, пронзающие тела людей, паладин, кастующий resurrect на павших товарищах... Как только интернетовская дема увидит свет, мы сразу же выпустим внештатный диск, вам надо бы это лично...

Что касается детальности отображения происходящего...Художники Blizzard всегда были на высоте, и скрины лишний раз доказывают их мастерство. Маленький комментарий от Роба: "Графика WC III, в противовес тенденциям к монотонности во многих 3D-шутерах, будет построена на контрастах, на игре экстремально ярких цветов. Она имеет мульт-подобный вид, что, однако, не обязательно должно означать мультяшность самой игры". Всмотритесь в шоты. Там все ярко и гармонично. В игре будет так же. Иначе и быть не может.

In Tactic We Trust

У WarCraft III есть еще одно основание для того, чтобы называться "role-playing strategy". Оно настолько велико и важно, что мы не постесняемся посвятить ему отдельную главу. Речь идет о геймплее.

Там, вверху, мы рассмотрели интересные, но несколько отрывочные факты; чтобы склеить их в устойчивую мозаику, назначим "Моментом" дедуктивный метод. Вот, помнится, Порфирий Петрович... ну да ладно.

Сейчас популярно изгонять из своих игр "помиссионность"; этим, не отставая от прогресса, собирается заняться и Blizzard. WarCraft III будет одной большой игрой и, естественно, без всяких сейвингов (*это они шутить изволят-с – ред.*), перед игроком будет постепенно открываться огромный и невыразимо прекрасный мир, функции брифингов возьмут на себя квесты, NPC будут играть роль дорожный указателей и советников по геймплею. Это железно вписывается в концепцию RPG, и все же авторы акцентируют внимание на стратегической основе игры. Чем они могут подтвердить и оправдать?

Роб говорит, что преследует (сотоварищи) высокую цель сделать WarCraft III игрой необъятно широких именно *тактических* возможностей. Отсюда и обрезанный до 30% менеджмент ресурсов, и камера, свободная от игроковского произвола, и, следовательно, не отнимающая ни иоты столь дефицитного в real-time мире времени. Вдогонку предыдущей фразе: единственным ресурсом в игре будет золото, основным методом его добычи – революционная экспроприация у тех, кого вы мелко порубили и отправили малым ходом в бочках с капустой в разные концы Азерота (впрочем, еще будут приплачивать за выполненные квесты, как вы думаете, много ли будет бескровных квестов?). Оцените коварство разработчиков – как нас без напряжения, и в то же время неотвратимо, толкают на большую дорогу. Чтобы избавиться от ощущения оголодавшего конья экономики, уставленного меж лопаток, придется постоянно совершенствовать тактические способности, так сказать, на практике. Дальше по ходу игры появятся золотоносные структуры, но и они не возьмут не себя полную ответственность по обеспечению капиталом.

Что сказала бабушка?

Последнее, что осталось рассмотреть – редактор и multiplayer. То, что пишут про редактор, читается как сказка: нам предстоит столкнуться со свободой действий, сравнимой с предоставляемой map editor'ами для Quake вкупе с языком Quake C. Вы сможете "с нуля" изобразить собственный мир, населить его кем угодно и заставить работать так, как вам нравится. При желании, вы даже сможете натянуть на модельки и ландшафт самолично выбранные artwork'и! К редактору будет прилагаться Java-образный язык, без труда осваиваемый людьми с минимальным опытом программирования. Естественно, при таком многообразии и потенциалах возможность создания свежих кампаний подразумевается автоматически. Ой, что будет, что будет... Этой игре суждено жить вечно, или, по крайней мере, до ближайшего конца света (когда там?.. забыл). Впрочем, я сильно подозреваю, что multiplayer переживет и его, если будет кому играть. Так что дышите, дышите скорее, друзья, пока роковой четвертый квартал 2000 года не наступил нам на пятки...

Родион Романович без топора

Battlezone 2

Жанр	Action/Strategy
Издатель	Activision
Разработчик	Pandemic Studios
Требуется	P-200, 32 Mb RAM, 3D-акс.
Рекомендуется	PII-300, 64 Mb RAM, 3D-акс.

Времена меняются, и мы, следуя жизни, меняемся вместе с ними. Чуть более полутора лет прошло с того момента, как сопротивление американцев, скрывавших истину от общественности за широким скафандром Нила Армстронга, было сломлено, и весь биометалл законным путем стал принадлежать миллионам трудящихся Страны Советов. То, что трудящиеся об этом не подозревали, уже не существенно: лунное противостояние держав отошло в прошлое, а сюжет стал иным. Дема BattleZone II не произведет фурора, ибо все "новаторства" были в свое время аккуратно съедены предыдущей частью игры, и все же очевидно, что два этих явления вполне сопоставимы, как минимум, качеством проработки.

Внемлите

Господа и читатели, я собрал вас, чтобы сообщить важное (о приятности судить не берусь) известие: мы, кажется, получим старую книгу в обновленной обложке. Изменена, конечно, пара глав, чуть переправлен шрифт и нумерация страниц, но - вы уже читали это произведение. И меня гнетет подозрению, что не откажетесь прочитать еще раз, ибо оно того стоит.

Сначала сводка с фронта, на котором законно ожидать наибольшего числа изменений, - с графического. Красиво. Думаю, что даже у не доверявших скринам граждан исчезнут сомнения относительно художественных способностей Pandemic. Если глядеть на каждый спецэффект в отдельности, то ассоциации неизбежны - это мы видели, кажется, в Unreal, это в Shogo, а это Forsaken. Но вместе они, эффекты, запущенные на просторы оригинального enviroment'а (в нашем случае - болотной планеты Rend), создают ощущение: это оно, родное, это BattleZone. Вопрос с передних рядов: что за эффекты, конкретно? Попробуем часть перечислить: вода способна воспроизводить отражение, деревья - гореть и валиться, осколки недавно целого истребителя - разлетаться по вроде бы физически достоверным траекториям, взрывы и выстрелы - производить впечатление, погода - лить дожди и ввинчивать молнии в ландшафт. Последний особенно живописен; напомним, это лишь один из четырех ожидаемых типов ландшафта; если и прочие не уступят...

Положительно оценивать модели юнитов пока можно лишь с участием гипотезы, что релиз не остановится на достигнутом. То, что уже летает над землями Rend на антигравитационных подушках и реактивной тяге, задизайнено вполне прилично. Более того, оно еще и умное; определение это, что характерно, в равной степени применимо к вашим и "инопланетным" боевым единицам. Надо сказать, что далеко не каждая "дема" может похвастаться хотя бы минимально сообразительным AI; эта может. Крылатые дяди из космоса квалифицированно летают и очень понтово стрейфятся; порой даже кажется, что они умеют стрелять с упреждением. Не Скааржи, конечно, но все же... Наши люди тоже не лыком в потолок плюют, воюют умеючи и в складках ландшафта не застревают. В общем, я почти перестал тревожиться за несовместимость своего мозга с железным.

Что касается непосредственно геймплея, то в пределах единственной миссии "демы" этот парень ведет себя весьма подвижно и напористо. Никаких баз строить не требуется, все сменяющиеся задания - исключительно деструктивного характера, по причине чего игра кажется страшно далекой от стратегических идеалов и обретается в нашем лучшем из разделов больше по старой памяти. Первая-то часть, если правильно помню, открывала ревьюшечный подраздел action бородатого 12 номера. Впрочем, не стоит волноваться, заседание продолжается: релиз наверняка будет украшен и необходимостью взращивать базу, и прочими жизненными атрибутами. Кроме того, такой милый сердцу каждого пианиста интерфейс практически не изменился. А разве мы еще чего-то хотим? ▲

Age of Wonders

Михаил Рахаев

Жанр	Стратегия
Издатель	G.O.D., Take 2 Interactive
Разработчик	Triumph, Epic Megagames
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	И-нет, LAN, PBEM, heat.net Windows 95

Когда Фродо миновал могилу Турина Турамбара — седьмую по счету и последнюю на этой дороге — было уже темно.
Н. Эдельман, "Трудно быть Горлумом"

Надеваем варежки и берем игру за краешки. Есть такое неприятное предчувствие, что данное DemoPreview будет очень похоже на научную монографию. Хотя бы потому, что начать его придется с литературно-исторического обзора. Но иначе нельзя, Age of Wonders — стратегия основательная, тут не до шуток.

Говорят, что Age of Wonders зародилась когда-то как доморощенная поделка на тему Warlords. Потом прошло очень много лет, где-то к концу 1997 года игра кардинально переродилась и забралась под крыло к Epic Megagames. Тут-то "Навигатор" с ней и познакомился. Смотрим №2(10) за 1998 год. Там примерно та же AoW, какую мы видим и сейчас. Весьма интересный обзор заинтриговал соскучившихся по магии и глобальным стратегиям геймеров. Но ни летом, ни осенью 1998 года игра не вышла. Тем временем жизнь не стояла на месте. В №3(11) мы писали о зарождающейся издательской компании G.O.D. (the Gathering of Developers/Коллекционное Собрание Разработчиков). Писали, в общем-то, без стопроцентной уверенности в том, что проект выживет, но с верой в перспективность начинания. "Боги" выжили, окрепли и на сегодняшний день вовсю выпускают игры, причем игры хорошие. AoW сразу стала одним из самых многообещающих "божественных" проектов... остается таковой и по сей день. В конце 1998 года "Навигатор" напечатал в № 11(19) еще один обзор и небольшое интервью с разработчиками. Главный вопрос в подтексте: не состаримся ли мы в ожидании Века Чудес?

Прошел год, мы вроде как состарились, но не сильно. Печатаем, надеюсь, последнее preview для Age of Wonders, на сей раз - на основе добротной демки.

Карлсон вернулся!

Самое-самое-самое главное, что я должен сказать о Веке Чудес — да! Это он! Master of Magic вернулся! Надежда, зародившаяся еще при чтении первого preview, наконец-то переросла в уверенность! Age of Wonders будет, прежде всего, продолжателем традиций MoM. Создатели игры, правда, всячески отгораживают AoW от слова "клон". Понимаем, сочувствуем, но... нас не проведешь, родное лицо Мастера мы уж как-нибудь отличим! А то, что добавлено много новых элементов, только усиливает радость долгожданной встречи.

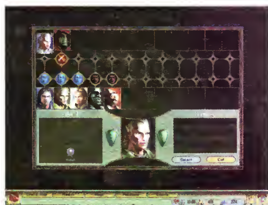
Тем, кто вдруг действительно не знает, что есть за птица MoM, придется дать маленькое пояснение. Master of Magic создавалась поначалу просто как "Цивилизация в стиле фэнтези", но, не иначе как при помощи какой-то магии, стала в итоге стратегией совершенно уникальной. Глобальная, походовая, и в то же время волшебно-ролевая. Множество рас, юнитов, развитие городов, магические изыскания, невероятное количество различных заклинаний, интереснейшие тактические битвы — все это сделало MoM культовой игрой.

Схожесть Эпохи Чудес и Мастера заметна сразу. Тот же подход, та же модель. Подробные описания прибережем до выхода полной версии, пока же в режиме non-stop прогалопируем по знакомым и узнаваемым особенностям игры.

Двенадцать рас: люди, "хоро-

шие" люди (high men), эльфы, темные эльфы, гномы, полурослики, орки, гоблины, азроки (azrocs), люди-ящерицы, фростлинги и нежить. У каждой расы свои города, свои юниты. Войска штампуются в городах, для производства требуются деньги и время. Городам можно делать upgrade, тогда они смогут производить более смертоносные юниты. Источники денежных ресурсов — сами города, шахты, верфи, строительные гильдии и пр. Источник магической энергии — "маны" — особые священные места на карте. Деньги тратятся на зарплату армии, остаток идет в казну и может быть вложен в строительство и производство новых войск. "Мана" тратится на магические исследования, на поддержку уже накастованного и на новые заклинания. "Пищевой" ресурс замечен не был.

В битвах, помимо произведенных в городах воинов, участвуют герои и созданные магическим путем монстры. Все участники набирают в боях опыт, получают медальки и становятся от этого круче. Герои при по-



вышении своего уровня могут приобрести по выбору игрока какие-либо дополнительные умения. Они же умеют носить разные магические предметы, улучшающие их характеристики.

И так далее... битвы, магия, исследования, строительство дорог, верфей и сторожевых башен, посещение подземелий (они тут, кстати, могут быть многоуровневыми, причем, как обещают, новые туннели можно будет прокладывать лично), охота за монстрами и артефактами, трансформация земель при помощи волшебства, торговля и дипломатия...Как, вам еще мало? Ежели так, тогда расскажу о тех особенностях AoW, которые действительно уникальны.

Ладно, мы верим, что эта игра самобытна

Что и говорить, даже простую переделку MoM мы приняли бы благосклонно, больно уж давно не было ничего похожего. Но создатели AoW более амбициозны, они неутомимо настаивают на неповторимости своего творения. Вот, в частности, отрывок из интервью из 11(19) номера Нави.

Вопрос: Считаете ли Вы AoW духовным наследником Master of Magic?

Ответ: Конечно, некоторые аспекты Master of Magic вдохновляли нас, но AoW, на самом деле, совсем другая игра с другим течением игрового процесса, бОльшим ударением на военную стратегию и меньшим на городское управление и научные исследования. Люди думают или, иногда, даже надеются, что AoW будет клоном какой-нибудь другой фэнтези-стратегии, но это не тот случай.

Так и быть, верим вам, тем более что принципиально новые элементы действительно имеются. О них и поговорим.

Дружба народов

Первое, что очень порадовала демка — это своей системой взаимоотношений различных рас. Йи-хо! На ход всей кампании активнейшим образом влияет уровень "теплоты отношений" с каждой из двенадцати рас и с каждым из двенадцати государств. Причем заметьте, раса, к примеру, гоблинов и государство гоблинов — не одно и то же; какой-нибудь гоблинский замок вполне может быть нейтральным или входить во владения враждебных эльфов.

В демонстрационном сценарии пять рас и четыре государства. Если я, скажем, на стороне эльфов, то полурослики в начале игры — мои друзья, орки и гоблины — враги, люди — нейтральны. Такая расстановка сил обуславливается элайментом рас, то есть характеристикой "хороший/плохой". В ходе игры, в зависимости от линии моего поведения и дипломатических подвижек, отношения могут меняться. Можно подружиться с людьми или рассориться с полуросликами, можно даже попытаться как-то завоевать доверие орков с гоблинами, хотя это и сложно.

Вот, допустим, подошли мы к нейтральному эльфийскому городу. Тут — наши друзья. Воевать с ними не обязательно, можно решить вопрос мирно, то есть попросту "купить" город, за деньги присоединив его к своим владениям. Город — наш, в нем тишина и порядок, солдаты всегда лояльны к власти. С деревенькой орков такие шутки не пройдут. Взять ее можно только силой, но даже после захвата придется держать в городе сильный гарнизон для поддержания порядка. А орки-рекруты в эльфийской армии служить откажутся, сбегут из нее при первой же возможности. Нейтрально настроенные расы, соответственно, будут служить более или менее верно, но не без нареканий. Был случай, когда гарнизон одного города, в основном состоявший из людей, перессорился и взбунтовался из-за эльфийской нимфы. Все беды от женщин...

Отношения с расами можно изменить. Захватывая силой города, мы, естественно, ухудшаем отношения с их обитателями. И, наоборот, мирное строительство способствует налаживанию отношений. Большой эффект оказывает дипломатия. Допустим, предводитель полуросликов Ганнибал восстановил против себя людей. Я предложил Ганнибалу мирный договор, он согласился, а в результате мои "людские" вассалы взбунтовались. Вот так перемирие!

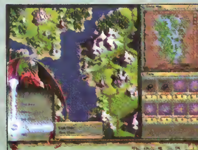
Но что же делать со строптивыми орками? Тут есть несколько вариантов. Можно попросту уничтожить их поселение. Или его разгра-

бить — это то же самое, только длится несколько дольше и приносит кое-какой доход. Но отношения тогда совсем уж ухудшатся. Гуманное решение — поставить сильный гарнизон и потихоньку развивать город, не исключено, что нашу доброту когда-нибудь оценят. Но до тех пор производить можно будет только боевые машины — осадные тараны, катапульты и т.д. — живые орки по-прежнему будут отказываться служить. Есть и еще один хитрый вариант — переселение. Это когда в лучших сталинских традициях всех орков в 24 часа изгоняют из города, а на их место приглашают поселенцев из числа дружественных народов. Так злосчастную деревеньку можно за 2-3 хода превратить, скажем, в человеческое поселение. Люди будут довольны, отношения с ними улучшатся, орки, понятное дело, совсем наоборот.

Тактические битвы

От того, как народ примет локальные тактические битвы, будет зависеть, как минимум, половина успеха игры. Пока однозначную оценку дать трудно. Очень похоже на MoM; по графике первое впечатление — все слишком мелко; по тактике — AI у противника, как принято в демках, отсутствует. Но задумки местами талантливые. Больше всего понравились три вещи: наличие крепостных стен в городах, просчет возможных помех при стрельбе и интегрирование в единое тактическое поле боя сразу нескольких гексов глобальной карты.

С крепостными стенами ситуация такая — они для ходячих юнитов непреодолимы. Летуны их перелетят, герои со специальной способностью — перелезут, остальным придется ждать, пока тараны или



другие осадные орудия не пробьют где-нибудь брешь.

Учет помех при стрельбе — это вообще что-то новенькое. Выбрав для лучника цель в пределах его радиуса поражения, мы получаем информацию о помехах на пути полета стрелы. Помехами могут быть здания, крепостные стены, деревья, другие юниты, — для каждого указывается вероятность того, что стрела об них "споткнется". Оцениваем свои шансы, пускаем стрелу. Что самое интересное, можно зацепить и собственных товарищей-однополчан. Прибить, так сказать, нечаянно.

Все преимущества нового способа формирования тактического поля по демке оценить трудно, но размах чувствуется... Когда вы, к примеру, нападаете на какой-нибудь вражеский отряд, его местоположение будет считаться центром тактической карты, к которой автоматически присоединяются шесть соседних гексов. В итоге, если считать по максимуму, в битвах смогут сходиться сразу семь отрядов (партий), причем, возможно и такое, принадлежать они будут семи различным государствам. Неплохо придумано. Правда, в составе одного отряда может быть только восемь юнитов, но... семью восемь - пятьдесят шесть... битвы на 56 юнитов, вероятно, будут смотреться очень впечатляюще.

Замена походовому режиму

В AoW, помимо стандартного походового режима, задействован так называемый режим одновременных ходов. Все то же самое, но противоборствующие стороны манипулируют своими войсками параллельно. Кнопка End Turn все

равно присутствует, как только все участники ее нажмут — время сделает шажок вперед и начнется новый ход. Такой режим придает игре большую динамичность и экономит время при сетевой игре. Можно еще ускорить процесс, установив лимитирующий раздумья таймер. Любителям неторопливой игры не рекомендуется.

К слову сказать, лично мне новый режим не понравился тем, что в нем крайне затрудняется слежение за ходом противника. Я занят передвижением своих войск, он — своих, а потом мы оба вынуждены метаться по карте и выискивать изменения во вражеской диспозиции. Единственный плюс: очень развивает внимательность.

Герои и магия

Лидер государства — такой же герой, как и все другие. Погибнет он — развалится государство. Моментальный проигрыш. Это очень важная особенность игры. Соответственно, видоизменился и подход к магии. Теперь нет Главного Мага, который сидит в своей башне и кастует заклинания, теперь колдовством занимаются все имеющие соответствующее умение герои. Если есть, скажем, два героя-мага, то они вполне смогут параллельно "работать" каждый над своим заклятием. Грубо говоря, с магией получилось что-то среднее между Мастером и Героями. Заклинаний, кстати, обещают порядка ста двадцати (120). Они будут распределяться между семью магическими школами. Пока что по демке всю систему в подробностях еще нельзя рассмотреть.

Вилы в бок

— Гррpм, — произнес Элронд, содрав с лица противогаз, — Эльфы... Эльфам эти кольца...
— Нужны! — выпалил Глорфиндейл и промазал. Выяснилось, что Кольца Всевластья эльфам не нужны.
Н. Эдельман, "Трудно быть Горлумом"

Одними восклицательными знаками сыт не будешь. Игра отменная, это давно уже ясно, года два как ясно, но без критики в нашем деле никак не обойтись.

Начнем, для разминки, с претензий к самой деме. Это не насчет глюков, их там как раз немного, есть замечания посерьезнее. Главный недочет — недоработанность системы управления и, как следствие, неминуемое засасывание игрока в водовороты микроменеджмента.

Отрядов вскоре становится много, городов много, а все сделано так, что управляться с ними очень неудобно. Очередь отрядов постоянно сбивается, из-за чего приходится по много раз прощелкивать все свое воинство в поисках еще не сделавшего ход отряда. Нет даже такого элементарнейшего приказа, как "оставляю тебя в покое до следующего хода" (он же Skip Turn), не говоря уже о командах типа Sentry или Go To. Не шибко информативно сделаны отчеты по королевству, нет толковой сводки о простаивающих без дела городах и т.д. Тут, так сказать, есть определенный шанс, что положение исправится. Надеемся на добросовестность и принципиальность бета-тестеров. Точно так же надеемся хоть на какой-то AI в полной версии.

А вот кое-что в AoW уже никак не изменить. Не исправить, наверное, мелковатость юнитов в тактических битвах. Вряд ли получится как-то обогатить ассортимент городских построек. А уж если судить игру по гамбургскому счету (а почему бы и нет, она того заслуживает), то можно отметить и веубедительную, по меркам Героев, систему артефактов и скиллов, и упрощенную, по меркам Мастера, экономическую модель. Жалко, что нет поселенцев и вместо глобального мира — миссии; обидно, что за источники "маны" теперь не нужно биться с суровыми нейтральными монстрами, а для контроля над ними не нужно создавать особых духов-хранителей. Можно было бы пожелать более живописных и живых ландшафтов... А, да ерунда все это, идеальных игр не существует! Только вот если они команду Sentry к управлению в срочном порядке не прикрутят — это будет большой недочет.

P.S. И напоследок еще несколько восклицаний.

Встречайте новый стратегический хит!

Master of Magic снова с нами!

Но не надейтесь благодаря Age of Wonders вернуться в прошлое, во времена "битых" дискет и любимых старых игр! Что было, то прошло, живите настоящим! ▲

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear

Родион Романович
(временно aka Daniel Bogart)

Жанр	Tactical Combat/Strategy
Издатель	Red Storm Entertainment
Разработчик	Red Storm Entertainment
Требуется	PII 266, 32 Mb RAM
Рекомендуется	PII 300, 64 Mb RAM, 3D-уск. Windows 98

Появление сиквела R6 с самого начала было вещью очевидной и подразумевающейся. И дело тут не только в громком успехе игры, – хотя и нем тоже – но и в том назойливом факте, что R6, несмотря на общую уникальность (а может, и вследствие ее), оказалась, в сущности, проектом слегка сырым и недоделанным. И вы, Штирлиц, не можете этого отрицать – если бы не идея (из которой проистекала и атмосфера), все собой заслонившая, то такие бытовые вещи, как робкий графический движок, эпилептические припадки AI и, скажем, чрезмерные хлопоты о благе именно заложников заботливо придушили бы игру, как вздорный мавр свою супругу. А кому она нужна, полузадушенная (не жена, к сожалению, – той совсем не повезло)? Прояснив для себя ответ, мы неизбежно, логическим путем (спасибо Аристотелю), выходим на след основной задачи сиквела "Воровское Копье"; к концу статьи, вероятно, мы ее настигнем.

Не соскочить

Наше суровое существование, как обычно, заставляет меня поворачивать вопрос ребром к читателям. Вопрос не мною поднят впервые, и не я же последний на него отвечу. Он таков: что нового, кроме свежевыкопанных миссий, принес нам в заплечной котомке *сиквел* Rogue Spear? Вот мое мнение: массу мелочей, не дотягивающую до критической, той, что дает искреннее ощущение новой игры (знакомой, даже не очень смутно, но *новой*). Для наглядности доказательства обратимся к классике: двучлен Doom-Doom 2 отлично передает мои смятенные чувства, испытываемые к Rogue Spear. Не стреляйте в меня из ракетного комплекса С-300, поклонники второго Doom'а - я в свое время неплохо играл в него (в т.ч. и по модему), но все же вынужден признать отсутствие в нем революционных прорывов по сравнению с папахеном. Вопрос второй: насколько принципиальна для нас свежесть ощущений, для нас, лишь недавно (да и то не до конца) реабилитировавшихся после термоядерного курса тяжелого наркотического препарата от дилера Red Storm? Да еще в розовом свете того, что новое-то "лекарство" прилюдно обладает силой действия, в пару раз превосходящей прежнее? Ответьте честно, как барон Янковский-Мюнхгаузен: принципиальна? Нет? Тогда извлекаем из потаенного угла аптечки пробитые пулями, но все еще блестящие стерилизаторы и – вперед, в мир, где жизнь и смерть мчатся друг к другу по баллистической траектории со скоростью нескольких сотен метров в секунду...

Fire at Will

Дорогие руководители подразделений R6 по всему миру и в России, вы не хуже меня знаете, в чем смысл этой игры; и вам, и мне сделается скучно, если я начну пересказывать материал, некогда спорно помещенный Doctor'ом в action-раздел (незабвенного) №2-1999. Давайте, право же, наставим дуло акцента на столь сочно обещанные в пресс-релизе усовершенствования.

Коих много, как я уже предупреждал. Позвольте продемонстрировать их вам в том порядке, в котором они подбрасываются игрой. Первая ария звучит в исполнении оружия и доспехов – и Паваротти почти отдыхает. Невиданной доселе "примочкой" может считаться бинокль, ассортимент камуфляжа нескольких видов окраски и бронежилетов трех степеней защиты еще позволяет итальянцу выводить едва слышные трели, во стоит взгляду нацелиться на список стволов... тут был бы бессилен даже сам Карузо. Всего их девятнадцать, черных, прожигающих сознание жестким блеском, разговорчивых и молчаливых, зорких и предпочитающих короткие дороги, медленных, обладающих мощью небольшого везувия, и стремительных, словно укус пчелы, беспощадных, как лучи солнца, сведенные в фокус над сетчаткой... Подарки оружейных фирм с безупречной репутацией - H&K, Walther, Barret, Enfield, Benelli, частью знакомые еще по R6, частью рекруты, только прибывшие в строй, в большинстве своем находящиеся в весьма дружеских отношениях с балансом (этот парень, как известно, обладает весьма сложной натурой). Выбирайте – и снайпер, и штурмовик, и диверсант без труда найдут себе друга по душе в этом святилище. Что говорить про пистолеты... HK .45 MARK23-SD – мои рекомендации.

Дальше на очереди стоит местный аналог шахматных головоломок и вообще вызов интеллекту (наличие хитрости, коварства, стремления к выстрелам преимущественно в спину и прочих достойных качеств также приветствуется) - план, по которому все идет. Если что-то идет не по плану, то коммунизма не ждите. Впрочем, что объяснять... Скажу лишь про две приятнейших черты, им, планом, обретенные. Первая, – трансформируясь в 3D, он теперь сможет отобразить реальность правдиво: решительное нет! невнятным белым плоскостям, уверенное да! - карте всех "этажей" местности в трехмерном текстурированном виде. Вторая относится не столько собственно к плану, сколько к "функциональности" бойцов: в списке возможных действий (которые actions) появились три жизнерадующих пункта – snipe, cover и defend. В ожидании go-кода грамотно запрограммированный спецназовец(цы) сумеет(ют) не просто переминаться на месте, но бдительно следить за обозначенным сектором прилегающей территории, служа, соответственно, целям дальнего snipe'инга или ближней защиты/простреливания. Невероятно полезная штука, честное слово! Оцените, поиграв.

И, наконец, изобразив галочку в квадратике "Watch", вы сможете уклониться от непосредственного участия в операции и оперативно пронаблюдать происходящее в observer mode. Это особенно пригодится любителям создавать филигранно выверенные, полностью "автоматизированные" планы. Есть в этом своя прелесть – вы разработали план, и больше рук не прикладываете к клавиатуре, а террористы мрут совершенно самостоятельно, словно мухи по осени.

Все бойцы делают это

Схема боя слегка усложнилась, но зато и вы получили больший контроль над событиями, нежели в первой части игры. Прямо на месте можно дать своим людям приказ взорвать дверь, закатить в проем вспышку или гранату (а в особых случаях – и установить, скажем, "жучок"). Также в панели управления зримо присутствует функция "overwatch mode", позволяющая в динамике присматривать за действиями всех сразу отрядов. Реализовано это не путем прямой трансляции с мест, а в виде движущихся по плоскому плану местности точек, каждая из которых обозначает отдельного бойца. Если вы чувствуете, что коллеги чают совершить что-то не то, можете стремительно вмешаться в процесс и произвести отладку. Впрочем, ожидать подобных гнусностей от подчиненных практически не приходится – AI и в самом деле не терял времени в прошедший год и стал существенно образованнее. Как они работают, наши ребята, я, черт возьми, восхищен! Перемещение отряда из четырех человек, просматриваемое в режиме replay, неумолимо напоминает фрагменты лучших боевиков спецназовского толка. Первый идущий заглядывает за угол, так, никого нет, рассредоточились, ты и ты – в арьергард, спиной к спине, внимательнее по сторонам, короткая очередь, tango down, гранату в проем, отошли, взрыв, быстро внутрь... Смотрите replay и получайте удовольствие, не забывая подмечать свои ошибки; благо, камера дает три вполне пристойных ракурса. Особенно выделяется тот, что показывает отряд как бы немного со стороны, обычно от одного из углов помещения. Синема! Электричество не кончается...

В нужном направлении продвинулся ассортимент доступных телодвижений, наиболее впечатляющим из которых является выглядывание из-за угла с швырянием гранат и выстрелами. А какой здесь motion capture! Что ребята, что террористы живут за экраном вполне натуральной, неэлектронной жизнью. На каждого из бандитов, по заимствованным из источников данным, приходится примерно 150 движений. Удачный выстрел – и нам снова показывают кадр из фильма, нечто похожее на смерть главного злодея (коллективно испытываемое торжество) или доброго, но невезучего героя (трагедия): длительное шатание на месте, пляски вокруг своей оси, различные наклоны и крены (здесь масса вариантов), заканчивается все, однако, изящным падением на пол и лужей крови. Впрочем, смерть не обязательна – раненый в ногу спецназовец так отчаянно и правдоподобно хромает, что один рейд по электричке с шапкой в руке сделал бы его миллионером, не меньше. В долларах.

В мозгах террористов также были пропаханы дополнительные извилины, что немедленно отразилось на gameplay'е. Чтобы успешно играть на сложности elite, надо стать невероятно заматеревшим борцом с преступностью – часто дело решают недоступные восприятию кванты времени, а уж что за меткость требуется проявить в отсутствии автоприцела... постреленок из Шервудского леса белеет от зависти. Возможно даже, что elite'ные шалуны сохранили за собой право делать snapshot, то есть мгновенный захват цели с открытием по ней огня. На recruit и veteran они так больше не поступают, что, в общем-то, вполне реалистично. Зато в случае тревоги не несутся более вам навстречу, как Молотов к Риббентропу; вместо этого озорники предпочитают квалифицированно засесть за ближайший диван, убежать с криками "intruders!" или шутки ради пристрелить заложников.

Эффект ТНТ

В принципе, того, что заботливо перечислено мною в предыдущих главах, в игре могло бы и не быть. И мы бы все равно в нее играли. Плюясь, ма... ругаясь на то, что это не сиквел, но – играли бы. Потому что главной солью, солью земли, если хотите, во всех сериях R6 являются миссии. Они здесь правят бал. И как правят! Я в свое время очень высоко оценил удачный mission pack Eagle's Watch, содержавший "всего" пять миссий – пять по-разному прожитых судеб, пять мановений волшебной палочки, вычленивших более суток из потока моего личного времени. Так вот, уважаемые. Здесь их девятнадцать.

Девятнадцать отлично срежиссированных операций, требующих скрупулезного отношения к делу; дилетантства не потерпит ни одна; окончание каждой из них будет сопровождаться вздохом облегчения и попыткой вытереть пот со лба. Только не играйте на recruit.

Несколько разнообразнее стали задания. "Убить террористов", "предотвратить взрыв" и "освободить заложников" все еще составляют большую часть ассортимента, однако миссии по установке "жучков", уничтожению баз и заводов, аресту некоего Везир-заде (попортит вам этот гад крови, попортит), убеждению некоего Каткина (еще больший гад, самый главный) в том, что не надо нажимать кнопку, существенно корректируют ситуацию к лучшему. А миссия типа "одинокий волк", в которой надо проникнуть на dacha'у азербайджанца, предохраняя себя от обнаружения охранниками (как они ругаются на чистейшем русском, даже без акцента!)! Эти бдительные товарищи курсируют по заданным маршрутам с регулярностью фрицев из Commandos – миссия, кстати, весьма напоминает эту достойную игру. Особенно количеством провалов.

Единственное, что мне совершенно не понравилось – освобождать заложников-"миротворцев НАТО", захваченных "сербскими формированиями". Из патриотических соображений я пристрелил миротворцев раза три, не меньше, и один раз взорвал, благо составленный план позволял завершить миссию в пять минут. Пожалуй, Red Storm могли бы и воздержаться...

У Rogue Spear, кстати, есть довольно забавный сюжет, вокруг которого и завязаны все миссии. Русская мафия, как водится, не дремлет, а тот самый Везир-заде, один из главарей, убежденный, видимо, славянофил, запад ненавидит с самого (увесистого) детства. В Сибири производится ядерное оружие – на подпольном заводе, переоборудованном из заброшенной радарной базы. Каткин планирует передать Везиру-заде два "ядерных устройства". Встреча назначена в Москве, в поездном депо. Отличное место, безлюдное такое – Москва. Чересчур уж альтернативную историю выдумали Том Клэнси и его друзья. Впрочем, не это главное.

***

О подробностях из сферы воспринимаемого системой "глаз/ухо" скажу вкратце. Движок изменился, но не сильно. Появившееся цветное освещение освещает скуповато. Детализация моделей улучшилась, что, наверно, самое приятное. Стекла здорово опадают из рам. Пулевые отверстия и трупы не исчезают. Погода льет дожди и сыплет снега, стоят туманы, что отрицательно сказывается на видимости. Графика сохранила за собой право на получение семи баллов. Как и год назад.

Звук предназначен строго для наушников. В них превосходно слышно, с какой стороны идет террорист. Они без искажений передают мелодию выстрелов; выстрелы свежие, только что с полигона. Мне, честно говоря, никогда не приходилось слушать говор винтовки "Баррет", но я почему-то уверен, что он звучит именно так. Не хватает только карты запахов.

И музыка хороша.

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Оригинальность

Рейтинг 7.8

Время освоения: от получаса
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

Age of Empires II: Age of Kings

Жанр	RTS
Издатель	Microsoft
Разработчик	Ensemble Studios
Требуется	P-166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 266, 64 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, MSN Gaming Zone
	Windows 95, 98

Все течет, все меняется. На жизненном пути каждого из нас встречаются вехи, которыми служат те или иные события, люди, предметы... В рамках игрового журнала логично и уместно говорить об играх. Некоторые из них действительно стали своеобразными атрибутами того или иного времени, а некоторые мы даже не помним. Вот например... Нет, я же говорю – не помним.

Кто-то измеряет жизнь творениями id Software, кто-то истинно по-буддийски прокачивает персонажей, чтобы затем отправить их нирвану посредством uninstall'а, кто-то – разбитыми автомобилями, кто-то – загашенными противниками; в общем, кто чем, а кто и всем помаленьку. Но, опять же, в рамках данного раздела логично и уместно говорить о стратегиях.

Год 1997 нельзя назвать годом какой-то одной RTS. Это не соответствовало бы истине. Но помню, было время – мы играли в Age of Empires, и это было круто. И, вероятно, тем, для кого AoE стала вехой на жизненном пути, все вышенаписанное кажется лишним. Ведь можно было просто сказать – вышла Age of Empires II. Но вот станет ли она вехой-то? Станет?..

В Америке уже утро, но у нас тоже не дураки сидят

Завалив всю античность трупами врагов, мы, наконец, переходим на благодатные просторы средневековья. Age of Empires II: Age of Kings. В плане ведения войн отличий не так уж и много. По большому счету, их вообще немного. Вторая часть AoE примерно так же напоминает первую, как StarCraft напоминает WarCraft II. Это не случайное сравнение – в обоих случаях мы имеем дело с отличными играми, которые как бы стали еще лучше. Я, собственно, ни в коем случае не собирался устраивать этот идиотизм типа "угадай, ругает автор игру или хвалит". AoE2 сделана прекрасно, о чем я сразу и говорю. Однако весь вопрос в том, что именно в ней так прекрасно. Она как раз об этом, статья-то.

По жизни складывается так, что продолжение обычно лучше оригинала. Не только технологически, но и в плане геймплея – разработчики используют накопленный опыт и избегают прошлых ошибок. Практика, она всегда полезна – получается лучше. В то же время, история знала случаи, когда последующие части были хуже первой. Я, честно говоря, не припомню такого в жанре RTS, хотя это, разумеется, не значит, что этого не было. Речь о том, что порой разработчики берутся менять то, чего менять как раз не надо. В погоне за оригинальностью там и все такое. Но в Ensemble Studios работают умные люди, равно как и Microsoft'овцам здравомыслия не занимать. За неприкосновенность хорошей идеи мы можем не волноваться.

Мы по-прежнему имеем дело с "классической" RTS так называемого "стандарта WarCraft II". Этот "стандарт" всего-навсего означает, что каждый отдельный юнит играет бОльшую роль, нежели в играх "стандарта C&C", где они, в большинстве случаев, способны на что-либо серьезное только пачками. "Стандарт WarCraft II" также означает наличие нескольких типов ресурсов и возможность разнообразных апгрейдов. Еще он означает... Впрочем, стоп. Не буду углубляться – сейчас не время и не место. Скажу проще – здесь все как в первом AoE, только больше и местами лучше. Идея осталась прежней. Повторю, что, поскольку идея была хорошей, в этом нет ничего плохого. От AoE2 мы получаем то же самое, чего ожидаем от AoE. Но по-новому.

Что дают?

Тринадцать цивилизаций. Четыре кампании, плюс одна учебная – за шотландцев. Там тоже есть Уильям Уоллес – Храброе Сердце. Герой нашего времени, однако. Куда ни плюнь... Шутю. Там все нормально. Старые добрые Random Map и DeathMatch. Плюс еще новая забава – Regicide, там надо грохнуть вражеского короля, защитив при этом своего. Кто сказал, что CTF – прерогатива шутеров?

Встроенный Map Editor – и, следовательно, Custom Map и Custom Campaign. Расковырять можно, по традиции, все, начиная от правил игры и заканчивая характеристиками юнитов. В нашем распоряжении также все виды multiplayer'а, включая MSN Gaming Zone.

Ветеран AoE сразу чувствует себя уютно. Ибо новое проступает на фоне хорошо узнаваемого (нет, не забытого) старого. Меня всегда очень трогают разнообразные маленькие детали, которые переходят из оригинала в продолжение. Вот и здесь: слегка переработанная музыкальная тема в главном меню; след на карте, остающийся после отданного приказа – четыре стрелки, сходящиеся в одной точке; чуть измененные звуки зданий, даже то, как поверженный всадник падает с лошади. Куча всяких приятных вещиц – приятных своей узнаваемостью. В конце концов, атмосфера игры создается деталями. В AoE была очень приятная атмосфера. AoE2 – другая игра, но атмосфера сохранилась. И это действительно радует.

Стойкий спрайтовый солдатик

"Какой должна быть графика?" – это неправильный вопрос. Правильный вопрос – это "что должна делать графика?". Графика должна радовать глаз. Безотносительно к своим техническим характеристикам.

Графика AoE справлялась с этой задачей более чем успешно. Логично предположить, что в AoE2 графика хотя бы не хуже. Если бы они сделали хуже, я откусил бы себе правое ухо, клянусь своим винчестером (*а я откусил бы тебе левое, клянусь твоей бейсбольной битой! – Р.Р.*).

Залитые ярким солнцем ландшафты потеряли свою былую "квадратноватость" - теперь это полноценная пересеченная там, где надо, местность. Холм – это явно холм, а не пирамида. Не забудь только включить "high" в опциях. Графические нововведения на этом, практически, и заканчиваются. Кроме более точного отображения возвышенностей, в графике ничего кардинально нового не появилось. Все нарисовано слегка по-другому, местами немного лучше, но в целом это все та же AoE.

Юниты стали крупнее и, соответственно, слегка повысилась степень их детализации. Даже на 1024x768 (именно с этим надо играть) отчетливо видна, к примеру, тонзура у монаха, или, скажем, уздечка у лошади. Пропорционально увеличились здания и их детализация. И все это, разумеется, спрайты.

Я заостряю на этом внимание – хорошо нарисованный спрайт в любом случае лучше плохо нарисованного 3D-объекта. Порой мне кажется, люди забывают, для чего вообще существует графика в играх. Не для того, чтобы служить демонстрацией прогрессивной технической мысли программиста; не для того, чтобы устроить тест производительности процессора и видеокарты; не для того, чтобы соответствовать заявлениям о наличии тех или иных спецэффектов, только потому, что это модно. Все гораздо проще. Графика всего лишь призвана представить нам происходящее так, чтобы мы поверили в его реальность. Просто для того, чтобы у нас не возникало мыслей о том, что вот ЭТО совсем не похоже на то, чем оно должно быть, и что вот ЗДЕСЬ нужно было сделать вот ТАК. Признак хорошей графики – это когда во время игры мы думаем о том, *что* нарисовано, а не *как* это нарисовано. Если к этому условию добавить такие качества, как функциональность и соответствие эстетическим нормам (чтоб красиво было, проще говоря), то мы уже говорим о прекрасной (замечательной, великолепной, рулезной) графике.

AoE2 – тот самый случай. Тщательно нарисованные и отлично анимированные - motion capture, все дела - юниты передвигаются по не менее тщательно нарисованной, хотя и никак не анимированной (такое принципиальное отсутствие анимации ландшафта, честно говоря, удивляет) местности, создавая четкое ощущение реальности происходящего. Юниты ведут себя естественно и не стоят как пни - все посматривают из стороны в сторону, кони под всадниками бьют копытом и, если позволяет вес наездника, привстают на дыбы. Анимация была фирменным знаком AoE. Здесь она *так же* хороша, не хуже и не лучше. Это не та область, где надо было что-либо улучшать.

Лишь одинокий фави играет на сопелке

Обе части AoE – игры немного странные, в хорошем смысле этого слова. У них есть такой своеобразный стиль, какой-то очень расслабляющий, умиротворенный какой-то. Ни в движениях юнитов, ни в ярко и как-то очень мирно освещенной местности, ни даже в самих сражениях нет напряженности. Все происходит легко так, непринужденно. Даже умирая, юниты делают это так, чтобы не оставалось никаких сомнений в том, что они отчаливают прямиком на небеса. На "Number Nine", с заботливо приклеенной Мэнни Калаврой пометкой: "Из Age of Empires. Не проверять".

Это нетипичная для стратегии атмосфера, но, тем не менее, хорошая. Кстати, я уверен, что, говоря об AoE как о "гибриде WarCraft II и Civilization", люди подразумевали именно вот этот оттенок умиротворенности, который и вправду сильно напоминает Civilization.

Львиную долю этой атмосферы создает звук. Я понял это только недавно. Но действительно – где еще встретишь настолько покладистых людей, как villager'ы из AoE? Я ни в одной RTS не слышал таких спокойных и приятных голосов. А шаманские наговоры жрецов? Да это же просто колыбельная! А предсмертные стоны погибающих? Да если судить по звуку, им просто вырывают зуб, ну никак не больше. А молчаливость всех воинов? Где воинственные крики? Где агрессия??? Это просто удивительно. Это война без агрессии. Это нечто вроде шахмат. Поразительнее всего то, что это не раздражает! Даже меня, бесчеловечного кровожадного садиста (*это он еще мягко сказал. – ред.*). Это - уникальное явление. В этом – феномен AoE. Был. И, разумеется, продолжен в AoE2.

Общие для всех цивилизаций юниты выглядят по-прежнему одинаково, но теперь у каждой стороны есть свой язык, на котором они и говорят. Порой солдаты выкрикивают какие-то зычные команды – это несколько пугает на фоне общего спокойствия. Звуков юнитов не так чтобы очень много – как раз, чтобы не надоедать. Все сделано грамотно, и (как бы это сказать?) аскетично. Без излишеств.

Как и раньше, в лесу щебечут птицы, море шумит (неанимированное, неанимированное море шумит), если смотрим на лошадей – лошади иногда ржут. Весь вот этот ambient, здесь он называется terrain sound. Приятная вещь.

Многие звуки – к примеру, "звуки зданий", являются слегка переработанными звуками из первой части. Это к вопросу о деталях и атмосфере. Вместо камлания жрецов у нас теперь нечто вроде хора монахов-католиков. В AoE2 не перешло ни одного старого звука, но в новых полностью сохранились стиль и настрой.

А музыка... Я до сих пор с большим удовольствием слушаю саундтрек первой AoE. Не шучу. Музыка AoE2 местами перекликается с той, зто примерно так же, как было просто отпадно первый раз услышать треки Терранов в СтарКрафте и выделить темы из ВарКрафта 2. Музыка AoE2 выше всяческих похвал, действительно жалко, что ее лишь полчаса. Как и прежде, кстати, никто не мешает нам вынуть диск игры и вставить любой музыкальный – игра не дерется с cd player'ами.

На сладкое

Я долго оттягивал этот момент. Я увиливал и отвлекал внимание рассказами о графике и звуке. Я приберегал его напоследок, как самое лучшее. Да что нам графика?! Что нам звук?! Чего мы там не видели?! Нам что от игры-то надо?! ГЕЙМПЛЕЙ!!!

В нем-то и состоит основная прелесть. Это же ядро, основа. И насколько был хорош геймплей первой AoE - так здесь он еще лучше. За счет чего? Интер-фейс. Это сказка.

Как уже говорилось, ничего принципиально нового в AoE2, по сравяению с первой частью, нет. Те же пехотинцы, лучники, кавалерия, жрецы (монахи в данном случае). И villager'ы, много-много villager'ов. Как обычно. И делать надо все то же самое – собирать ресурсы, наращивать армию, делать апгрейды, переходить в следующий технологический век. Но то, КАК мы теперь зтим занимаемся, не осталось прежним. Оно стало НАМНОГО лучше. И я даже скажу так: я морально готов к тому, что меня или поразит молния с неба, или, на худой конец, проведут reaver drop в мою квартиру; но я скажу, что интерфейс AoE2 удобнее, чем интерфейс СтарКрафта.

Чего не хватало нам до сих пор в наших войнах? Чего такого простого военного и необходимого не было у нас? Строй! Наши солдаты не умели держать строй. Они шли как банда хулиганов. Но не теперь. В средневековье-то, оказывается, жили весьма продвинутые люди! Ибо они держат строй так, как надо. Прошу любить и жаловать – самая рулезная фича интерфейса AoE2, четыре боевых построения - Line, Box, Staggered, Flank. Причем впереди всегда идут самые здоровые юниты, позади – лучники, еще дальше в... з... арьергарде – жрецы там и всякие осадные орудия. Причем, когда они все идут строем, то двигаются со скоростью самого медленного юнита в отряде, и никто резвый там навстречу врагу не спешит с радостным гиканьем. Дисциплина!

Есть четыре модели поведения – Agressive, Defensive, Stand Ground и No Attack. Затем идут приказы Patrol, Guard и Follow. Последний – зто слежка. Обидно лишь то, что нету такого столь милого нашему сердцу приказа, как attack ground, то есть, проще говоря, нельзя перемещаться в боевой готовности. Стоит нам отослать кого-либо куда-либо, так он туда и будет идти, игнорируя присутствие врага. Если вовремя отдать команду "stop", то юниты будут реагировать соответственно заданной модели поведения, оперативно расправляясь с врагом, что есть хорошо. Но реально заставить их первыми атаковать при передвижении можно лишь командой Patrol, да и то как-то не слишком успешно.

Все события, происходящие на "радаре", отмечаются рапортами. Мы можем центрировать экран на месте события нажатием *любой* клавиши, которую выберем под это дело – все "хоткеи" переназначаемы. А "хоткеи" есть, кстати, для всего. И что лучше, чем в СК, так зто то, что мы можем, последовательно нажимая пробел (зто для примера – я по старкрафтовской привычке выбрал пробел для просмотра рапортов), центрировать экран на *нескольких* недавних событиях. То есть если рапорты шли один за другим, это не значит, что первый потерян, и нам теперь надо долго выяснять, что же там произошло.

Выделенные юниты точно также по-старкрафтовски отображаются в специальном интерфейсном окошке, где можно отслеживать их хитпойнты, выбирать какой-то отдельный юнит из их числа, выбирать все юниты одного типа и исключать какой-либо юнит. Удобство в том, что ограничение на количество одновременно выбираемых юнитов не 12, а 40. И там очень редко бывает отряд с таким количеством юнитов.

Waypoint'ы, естественно, тоже присутствуют. Возможность отдать приказ на постройку нескольких зданий одного типа, удерживая shift, тоже, конечно, осталась. Постройка юнитов, наконец, перешла на прогрессивную систему предоплаты – можно задать очередь до 15 юнитов (слава пророку, наконец-то). Место сбора свежесозданных юнитов мы злегантно выбираем правым щелчком мыши.

Всплывающие подсказки всплывают в нижнем левом углу экрана при наведении курсора практически на все, кроме чистого поля. Они дают информацию не только о том, что именно мы пытаемся выбрать, но и показывают "хоткей", если речь идет о кнопке – таким образом хоткеи выучиваются на раз.

Нажатием F2 (по умолчанию, по умолчанию) вызывается technology tree, где можно осведомиться, как и чего надо строить и кого куда апгрейдить, чтобы дойти до какого-либо апгрейда или юнита.

Но что меня просто добило, после чего я минут пять утирал слезы умиления, так зто две кнопочки – Next Idle Villager и Next Idle Military Unit. Нажимая их, мы выбираем и центрируемся поочередно на всех тунеядцах, которые в данный момент ничем не заняты. Прощай, магическая фраза наших сетевых баталий - "у тебя батрак стоит без дела". РАБОТАТЬ, СВОЛОЧИ!!! И я по привычке попытался дать villager'у Dungeon Keeper'овский подзатыльник.

С обновочкой!

Появилась возможность прятать юниты внутрь зданий, откуда они, злорадно хихикая, шпигуют стрелами про-

ходящих мимо врагов. А relicts (artifacts в первой части), будучи помещенными в Cathedral (аналог Temple), приносят постоянный и неисчерпаемый доход в золоте. Торговля же теперь не требует изъятия каких бы то ни было ресурсов с нашего склада – торговец просто приезжает во вражеский либо союзнический порт или – внимание! – рынок, и приезжает обратно с золотом. Money for nothing, как говорится. Как уже ясно, теперь по земле тоже можно пускать купцов, а не только все морем да морем. Я, кстати, таким образом накачал золота тыщ девять недавно. Вознесем молитву Гермесу, братья!

В остальном - все по-старому. То есть, конечно, все юниты – новые, количеством 75 шт. на 13 цивилизаций, включая по одному уникальному для каждой из них, но большинство эквивалентно своим предшественникам из первой AoE. Большинство, да не все – там теперь нечто вроде мушкетеров есть. Довольно серьезным нововведением стали осадные орудия. Не просто катапульты – они-то и раньше были, а еще тараны и требушеты. С ними связаны кое-какие тактические особенности...

Характеристики юнитов все также доступны для просмотра в качестве цифровой таблицы – количество хитпойнтов, сила атаки, два вида брони. Люблю, когда можно математически прикидывать силу отряда. 59 разных технологий и апгрейдов жаждут наших инвестиций, чтобы жизнь наша стала раем. Некоторые из них также аналогичны технологиям первого AoE, некоторые оригинальны.

Способы добычи ресурсов остались прежними, и все также экономическое развитие приносит этакий своеобразный кайф, как это было еще, помнится, в ВарКрафте 2. Villager'ы, кстати, теперь есть двух полов – ох уж эта мне эмансипация. Э-э, девушки, спокойно! Я не против! Но поначалу было немного непривычно смотреть, как хрупкая такая (с виду) женщина хватает топор и идет на лесоповал... Я пытался там разграничивать – женщин на фермы, мужчин на более тяжелый физический труд. Потом, после первой резни, учиненной любезными англичанами, мне стало абсолютно плевать – мальчик или девочка – В КАМЕНОЛОМНИ! Разнополость villager'ов вносит приятное разнообразие и наводит на интересные мысли о том, чем они там занимаются, когда их прячешь внутрь здания и их там не видно... Ну, выходят они, правда, всегда одетыми.

Отличной придумкой являются контуры. У нас тут, в некотором роде, изометрия, и все сопутствующие ей проблемы. Решено элегантно – когда юнит заходит за какой-нибудь объект, остается видным его контур. Причем контур цвета той стороны, к которой он принадлежит, чтобы не путать своих и чужих.

Битвы, несмотря на отсутствие особой кровавости (так, натекает чего-то красненькое слегка), диких воплей и бешеной пальбы, имеют свой, такой особенный Age of Empire'овский драйв, если можно так выразиться. К примеру, кавалькада рыцарей, скачущих в строгом строю – впечатляет. Воображение само дорисовывает комья земли, летящие из-под копыт зверских коняг, клацают доспехи, слышны звуки вынимаемых из ножен мечей... Сейчас будет побоище! Лучники, кстати, могут промахиваться, и стрелы остаются торчать в земле некоторое время... Играть в AoE2 – чистое удовольствие.

Здесь есть все, что было хорошего в оригинале, плюс еще больше. Это AoEx1.5. Это как HoMM2 и HoMM3. Это реинкарнация. И ты совершенно естественно, безболезненно и с большим удовольствием переходишь на новое поле. Простор. Концептуально все по-старому, но новизны хватает. Вот ТАК надо делать продолжения.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Жанр	RTS
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	Westwood Studios
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P-II 233, 64 Mb RAM
	Windows 95, 98, NT

Едут-едут дембеля-дембеля,
Лезут-лезут пикселя-пикселя.
(Из наболевшего)

Протокол собрания колхоза "Путь к тиберизму" от 16.09.99 года. Расшифровка стенографии.

- Товарищи, наше сегодняшнее заседание будет посвящено урожаю тибериума, собранного за этот, 1999 год.

Колхозники-комбайнеры: "Ура-ураааа!!" (бурные, продолжительные аплодисменты, плохо скрываемая радость).

Колхозники-косари: "У-у-ууу..." (из разных мест зала слышатся возгласы протеста, активная жестикуляция).

- Не стоит так волноваться, товарищи. Давайте сядем, успокоимся и обсудим все по порядку. Все мы ждали, все мы, собирая урожай, волновались, как неопытная, наивная девушка, впервые взявшая в руки мышь. Это мы-то... мы-то... мы-то... мускулистые, загорелые стратеги, под корень выкосившие бескрайние поля минералов, очистившие огромные шахты от газа, и даже это... лес, помнится, тоже косили. Так вот (глоток молока), тибериум собран, упакован и, так сказать, отправлен в закрома Родины. Это хорошо, товарищи. Но по ходу страды отдельными лицами было проявлено...

Жестикуляция косарей прикладывается к лицам комбайнеров. В зале возникает небольшое замешательство, переходящее в потасовку.

-... товарищи, проявите... Сознательность проявите... Что же это такое..?

Раздается едва слышный звук автоматной очереди. Гаснет одна люстра. Движение в рядах быстро стихает.

- Отлично, товарищи. Я всегда был уверен в вашей дисциплинированности. Итак, слово имеет заместитель главного механизатора, комбайнер-испытатель Константин Подстрешный. Поприветствуем, товарищи!

Константин Подстрешный

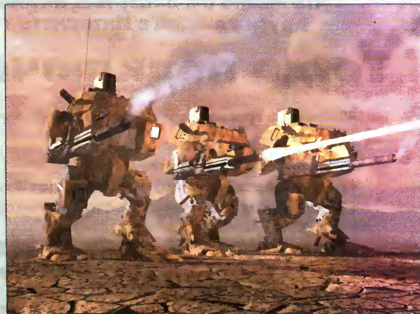
One vision, one purpose

Какую бы миссию мы ни проходили, как сложно бы нам ни было, мы знали, что боремся за правое дело. Чтобы колхозник, вернувшийся с полей после уборки свежего урожая тибериума, или солдат, прилегший отдохнуть на гусенице родного танка, мог спокойно прочитать в свежем номере "Правды": "Лидер братства Кейн снова жив! Это только наивные GDI верили, что великий Вождь мог умереть... Kane lives in death! Остановим тиранию GDI." Или, наоборот, англичанин, присевший за столиком в "Макдональдсе" выпить чая, смог увидеть в Daily Telegraph строчки: "силы GDI пытаются выбить коммунистов с пляжей Калифорнии". Мы не играем, мы живем в Command & Conquer.

Прошло N-ое количество лет со времен войн C&C, тибериум распространился по планете, люди теперь живут в подземных городах и на полюсах, а в развалинах городов властвуют мутанты. Печальная картина. Не менее ужасен тот факт, что на полях сражений GDI сильно потеснили NOD. Единственной надеждой Братства остается технология инопланетян и... воскресший Кейн! Если от этих самых инопланетян еще в первом Цэ-Цэ (который Tiberian Dawn) можно было увидеть объекты, подозрительно похожие на остатки сбитого НЛО, то теперь нас ждет целый космический корабль. Правда, самих пришельцев так и не покажут.

По соседству со знакомым зеленым на полях теперь произрастает синий тибериум. Синий тибериум гораздо полезней для здоровья, чем зеленый. Например, вы мечтали о третьей руке, чтобы можно было чесать жабры на спине. Не беспокойтесь, после употребления синего тибериума она у вас обязательно появится. Если хотите заработать противнику (или себе) головную боль – пошлите на синее поле нескольких пехотинцев, довольно быстро они смутируют в отвратительного вида биомассу и начнут лопать своих бывших однополчан и рушить здания. Под воздействием этого минерала что-то нехорошее происходит и с растительностью, появляются огромные поля живой травы, которая жрет все подряд, солдат и технику. Правда, NOD`овцы научились делать из этого растения химические ракеты, а вот GDI приходится несладко.

Обе противоборствующие стороны получили в свое распоряжение кучу свежих юнитов. У NOD появились подземные танки (замечательная штука против вражеской пехоты), самолеты Banshee, больше похожие на летающие тарелки. А как вам понравится коммандос GDI, вооруженный настоящим реал-ганом, или огромный шагающий робот Mammoth Mark II? (Мамонты опять у GDI?! Они что там все в Westwood, с ума все посходили?)



Обещалки

Приступаем к водным процедурам, а именно – к обливанию игры холодной водой. Темными ночами, приходя с работы, я забирался под толстое клетчатое одеяло и грезил о Command & Conquer 2. Мне снились безумные воксельные ландшафты, красота, способная затмить Dark Omen, движок, который спасет мир CC. Снился нелинейный сюжет и разветвленные миссии, но... зря они снились. Нас обманули. Не то чтобы наврали с три короба, но лапши наготовили немало. Воксели не так уж сильно отличаются от спрайтов, реки никуда не текут (едва-едва заметная анимация), горные обвалы не могут придавить даже самого слабого юнита, деревья - такой же неразрушимый объект, как и четыре года назад, а нелинейный сюжет вовсе не нелинейный – таких разветвлений было предостаточно еще в Red Alert. Хочешь - проходи дополнительную миссию, не хочешь – дай ей отставку. Пусть в следующей игре ты лишишься ракеты, ролики-то все равно будут одни и те же. Такой вот он, Цз-Цз 2.

Говорят, зерговских drone перерисовывали пять раз только для того, чтобы, взглянув на маленькую букашку 10x10 пикселей, игрок тут же понимал: “О! Это же дрон!”. В C&C2 некоторые юниты, похоже, вообще не подвергались переработке. И самое обидное, что такая несправедливость пришлась исключительно на долю NOD; американские шагающие роботы великолепны, а вот отечественные киборги похожи на гипертрофированных зомбиков.

А вот, что действительно ужасно...

Как ни больно это признавать, многопользовательская игра родилась мертвенькой, более того, младенца даже не в чем похоронить. Starcraft еще год назад забил последние гвозди в крышку гробика, на котором любовно выведено золотой краской: “C&C2: Multiplayer”. Игра совершенно не сбалансирована для мультиплеера, просто абсолютно. Артиллерия русских бьет на два экрана (впрочем, это бессовестно урезали посредством вышедшего недавно патча), что делает любую наземную атаку практически бесполезной. Воздушные же юниты слишком слабы, чтобы разнести базу врага. NOD`ы в несколько раз сильнее GDI, и у несчастных америкосов просто нет шансов выйти живыми из большинства потасовок. Так что multiplayer – не больше чем придаток к основной игре, и когда интерес к C&C начнет утихать, у multiplayer’а не получится дать игре второе дыхание. Подразнить ностальгию – пожалуй, но не более того.

Это очень даже хорошо, что...

Что в игре нет того, о чем плачут критики. Если мне захочется поиграть во что-нибудь жутко трехмерное, я возьму BattleZone 2, Homeworld или еще какую-нибудь из 3D-стратегий. A Command & Conquer должен остаться той самой Цз-Цз, что покорила наши сердца, иначе игра рискует потерять обаяние. Все здесь, так сказать, пронизано духом Command & Conquer: воксельные танки, близкие сердцу самолеты “орка” и аккуратные (*гм... ну это уже полный субъективизм... вы бы полегче, тов. Подстрешный! – ред.*) фигурки пехотинцев, а как славно перебирают металлическими лапками роботы GDI! Нам снова вернули C&C! Но ненадолго - игра преступно коротка! Неужели мы ждали почти четыре года, чтобы получить 19 (максимум) миссий за каждую сторону?! Конечно, скоро будет адд-он (куда уж без него), но разве нельзя было сделать на десяток миссий больше?

Ах, геймплей! Только не надо говорить, что в игре нет геймплея (*так никто, никто и не говорит, разве кто-нибудь из присутствующих посмеет? - Крик из зала: еще как посмеет! да я!... - далее нетранскрибируемо. – ред.*)! Когда харвестер покачивается от выстрелов артиллерии, а мост взрывается, обломки его пробивают лед и уносят с собой под воду десяток роботов противника, когда каждую следующую заставку ждешь как новый клип Бритни Спирс (ну это я так, к примеру (*неодобрительный вой в зале. Несколько пощечин – ред.*), разве не это называется геймплеем? Почему-то считается плохим тоном говорить о заставках в игре. Неправда! Заставка – это, так сказать, вишенка на верщине пирожного. Иногда специально проваливаешь миссию, чтобы только посмотреть, какой в этом случае будет мультик. Кейн, Антон, генерал Соломон – актеры отлично сыграли свои роли. А какой у NOD дэвушка! Оксаной звать.

Итоги с Кейном или Герой Дня без противогаза

Westwood справились с поставленной боевой задачей. Большая часть фанатов Command & Conquer довольна, остальным бойцы братства NOD делают инъекции синего тибериума, и они тоже становятся довольными и счастливыми. Несмотря на не вполне сдержанные обещания, слегка обманутые надежды и частично разбитые геймерские сердца, Command & Conquer - прекрасная игра; вы проведете не один вечер, штурмуя бастионы NOD, освобождая Оксану и Славика, взрывая здания и разнося ко всем чертям космическую станцию Филадельфия (*Так ее, ...! - выкрик из задних рядов – ред.*). Так что наплюйте на все недостатки и садитесь проходить миссию за миссией. Поверьте, ничего лучше со времен StarCraft еще не появилось.

P.S. Что дальше? А дальше ничего, тема закрыта. Жанр realm time strategy, каким мы его знали и любили, умер. Последний диплодок, действительно огромный ящер встал в свой полный воксельный рост. Запомните его таким. Уже есть Age of Empires II, скоро появятся Seven Kingdoms 2 и еще паратройка менее именитых проектов, но это уже археоптериксы с примесью экономики. Tiberian Sun – последняя точка в аббревиатуре настоящих R.T.S.

Игровой интерес	●●●●●●●●●●
Графика	●●●●●●●●◐◐
Звук и музыка	●●●●●●●●◐◐
Дизайн	●●●●●●●●●◐

Рейтинг 9.1

Время освоения: от 0.5 до 5 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

- Вот таким, товарищи, чрезвычайно спорным заявлением закончил свою речь товарищ Константин Подстрешный. Охрана, там его на улице обманутые фанаты серии ждут. Вы бы проводили его до дома, что ли.

Заместитель главного механизатора удаляется под гробовое молчание зала.

- Ну что же вы, товарищи?! Поактивней, поактивней! Давайте устроим прения.

Комбайнеры и косари косятся друг на друга. Кое-кто засучивает рукава. Обстановка несколько накаляется.

- Эээ, нет, товарищи. Так не пойдет. Разве ж это прения вы тут хотите устроить, а? Вы что-то другое устроить хотите. Хорошо, товарищи. Отложим дискуссию. На трибуну приглашается всем нам хорошо известный тракторист и кузнец Володя Рыжков, который также имеет что сказать на тему урожая тибериума. Пожалуйста, товарищ! Взойдите. Что? А зачем вам бензопила "Дружба"? Как? Друзья посоветовали? Нет, вы уж это оставьте, погодите. Отдайте пилу. Так, замечательно. Приступим.

Владимир Рыжков

C&C: Tiberian Sun - Альтернативное мнение

-Тот самый вкус...
-Тот самый чай!
/Надоевшая реклама/

Ну, и как вам это нравится? После фальшивки в обертке Dune 2000 я уже не ожидал получить от Westwood RTS своей мечты, но к числу вновь купившихся меня все-таки можно отнести. Я понимал, что обещанные странные юниты вряд ли скажутся положительно на балансе, и без того не являющемся гордостью игр серии. Понимал, глядя на шоты, что игра, хоть и с новым движком, выглядеть будет по-старому. Я понимал, читая пресс-релизы, что, скорее всего, никаких значительных изме-

нений концепция игры не претерпит, и что для жанра RTS не будет новой игры Tiberian Sun, а будет еще одна мумифицированная C&C. Но когда игра вышла, я, пристроившись рядом с Костей Подстрешным, через плечо Алрика все-таки с любопытством взглянул на экран компьютера, где впервые в нашей редакции была запущена TS. И что я увидел?! Нас опять надули - это же старая игра!

Итак, "Санта-Барбара" с дрожащими от шагов актеров мониторами из красного оргстекла, выполненная на неизменном, некогда опережавшем конкурентов уровне, продолжается. Кейн всегда живой, с тобой, лысиной и бородкой. Welcome Back, Commander!

Цепляние за успех давно устаревшей игры и кошельки еще помнящих ее геймеров возведено здесь в ранг маркетинговой политики. Все так же жужжат, открываясь и закрываясь, эмблемки GDI и NOD над окошком минимэпа, индикаторы над картинками юнитов, как в старые добрые времена, отсчитывают время до знакомого сообщения "Unit ready" и (о, нет!) теми же голосами откликаются на щелчок мышки все те же, разве что несколько аккуратнее нарисованные солдатики...

Проронив от избытка чувств скупую мужскую слезу, начинаем играть, и обнаруживаем, что на месте осталось не только старое да доброе, но и, за редкими исключениями, все остальное. Плюс новые пикантные подробности. Воксельный движок, краса и гордость Tiberian Sun, не привнес *ни одного* сколь-нибудь существенного изменения в игровой

Уголок юного взломщика

Как запустить Command & Conquer: Tiberian Sun в разрешении 1024 на 768? Очень просто, в основном каталоге в файле sun.ini допишите следующие строки:

```
[Video]
ScreenWidth=1024
ScreenHeight=768
StretchMovies=no
```

Таким же образом можно поставить и разрешение 1600x1200, но тогда вместо стратегии вы получите пиксель-хантинг, да и тормозить все будет страшно.

Бесконечная Firestorm Wall

Подождите пока генератор Firestorm полностью зарядится, включите Firestorm Wall и просто продайте или отключите часть электростанций. Firestorm будет работать, пока вы не восстановите энергию.

процесс. Да, танки начали правдоподобно крениться, двигаясь по склону. Да, от мощных взрывов появляются воронки, а цветное освещение радует глаз. Но склоны - теперь не липовые - так и остались всего лишь иначе выглядящими заборами - позиция на высоте не дает никаких преимуществ. Кроме того, заранее не извест-

но, будут или нет попадать друг по другу перестреливающиеся юниты, один из которых стоит под обрывом, а другой - наверху. Может быть и так, и не так, причем у одного и того же обрыва.

Даже с графической (самой сильной) стороны Tiberian Sun не дотяги-

Кейн, как всегдо, живее всех живых

Кусок моста повис в воздухе – чудо природы?

вает до нынешних стандартов. Воксельные танки смотрятся ничуть не лучше своих спрайтовых собратьев из игр-предшественниц. Пейзаж, при всей своей интерактивности, деформируемости и освещенности, практически не анимирован. Здесь неподвижная вода (*да есть, есть там движение, если приглядеться... если очень хорошо приглядеться. – ред.*)!!!

Стремление Westwood донести до нас, благодарных потомков, основу своей былой славы в лице C&C нетронутого, доходит порой до идиотизма. Интерфейс здесь практически не изменился - юниты по-прежнему не могут состоять в двух группах одновременно (либо ты танк из группы 1, либо единица для борьбы с тяжелой техникой из группы 3; либо гранатометчик, опять же, из третьей, либо солдат из второй, вместе с остальной пехотой). Что мне толку от новой системы набора юнитами опыта, если бои здесь - все еще перепалки между нестройными, сбивающимися в кучу ордами человечков и техники?

Westwood в очередной раз показала, что неспособна дать концепции C&C сколь-нибудь достойное развитие. Давний противник серии - Warcraft - давно вырос в современный, превосходно выполненный и обладающий отточенным балансом супер-хит (*а то ли еще будет с WC III !!! - ред.*). Даже клоны самой же C&C уже перестали называться таковыми, заслужив право на собственное имя десятками представленных нам любопытных идей и нововведений. Westwood же упорствует в своем желании сострич купоны, превратив некогда казавшуюся прекрасной C&C в заспиртованный труп, который нам вновь и вновь показывают за деньги. Анафема же на нее.

Не успел Владимир Рыжков покинуть трибуну, как начались прения. Председатель, взяв бензопилу, попытался вмешаться, но его смяли. Раздался небольшой взрыв, произошедший от случайно сработавшей трехсотграммовой тротиловой шашки, находившейся в кармане Владимира. Многие попадали в обморок. Владимир задумчиво поглядел на дыру в пиджаке и пошел к выходу, стараясь не наступить на тела отдыхавших граждан.

Заседание окончилось.

Заседанием руководил
О. Полянский

А как насчет add-on?

Разработчики из Westwood проболтались в интервью популярному сайту Gamespot (*http://www.gamespot.com*) об адд-оне к Command & Conquer: Tiberian Sun. Собственно та скудная информация, которой они поделились - что адд-он будет, и чуть ли не главная роль в нем отведена Кабалу (компьютеру NOD). Так что если вы уже прошли все миссии и чувствуете себя обделенным – не расстраивайтесь, тибериумное солнце только поднимается.

Игровой интерес	●●●●●○○○○○
Графика	●●●●●●●○○○
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Дизайн	●●●●●●○○○○
Рейтинг	**5.8**
Время освоения:	от 0.5 до 5 часов
Сложность:	средняя
Знание английского:	желательно

Zebco Pro Fishing 3D

S_Lash

Жанр	Симулятор рыбалки
Издатель	Zebco, Window Painters
Разработчик	Head Games
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Multiplayer	Нет
	Windows 95, 98

Вот, блин, незадача! Я-то думал, наконец, появилась хоть какая-то нормальная рыбалка, а тут - на тебе! Вместо Trophy Bass-киллера получили очередную напонтованную посредственность. Аргументирую.

To kill the Trophy Bass

Прикончить Trophy Bass стремится чуть ли не каждая выходящая рыбалка, но, почему-то, ни у кого толком не получается. Хотя, вроде бы, все условия идеальные: возраст жертвы (TB2 вышел в 1996 году), наличие ускорителей, DirectX'a... Ан нет, не выходит! И приходится издателям скрывать недостатки игрушки под крикливыми названиями в надежде на доверчивость потенциальных покупателей. Head Games не стали изобретать велосипед и обозвали свое творение Zebco Pro Fishing 3D. Разберемся. "Zebco" - это разработчики, "Fishing" - рыбалка, но с чего бы это "Pro" и откуда "3D"???

На первый взгляд

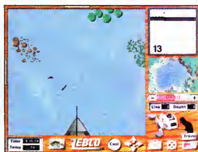
Во-первых, никакое тут не 3D, его в этой игре и рядом не лежало. Плоская (третьего измерения попросту не видно) графика отвратного качества, довольно блеклая и абсолютно не привлекательная. Вкупе с откровенно дрянной музычкой, давящей на и без того измученную магнитными бурями головешку - *полностью* отбивает охоту знакомиться с произведением. Но надо, Саша, надо, работа у тебя такая.

Пунктом вторым в списке "достоинств" игрушки следует Дурной Интерфейс. Какое-то нагромождение кнопочек, все аляповато, несуразно и абсолютно не зстетично. Зато дешево (в производстве), надежно (не глючит) и практично (особых трудов написать все это хозяйство не стоит). А вот управлять игрой через ЭТО лично я могу с трудом. Неудобно, знаете ли.

Смени катушку и перемотай леску

Ну да ладно, стартуем игру, садимся в лодку, плывем по некоему озерцу. Во, рыба (не та, которая в домино)! Go Fishing. Забрасываем, мотаем, что-то садится, что-то нет. Сходы бывают, причем довольно часто, но в общем-то играть несложно.

Наличествует джентльменский набор фич, включающий в себя некоторое количество видов снасти, приманки, есть регулятор усилия, с которым вытаскивается рыба. Набор стандартен, и практически копирует таковой в Trophy Bass, но смоделирован он несравненно хуже. Конкретно: выбор приманки и снасти неявно влияет на улов (который практически в любом случае будет очень и очень неплох). Сама рыба тоже, ну, прям как из какого-нить заповедника, потому как крупна ну просто безумно. Основная масса улова - окуни грамм по 800-900. Неплохо, правда? Кстати, я так и не понял, что такое bass - на окуня он совершенно не тянет; я что-то не уверен, что в одном и том же водоеме могут обитать и речные и морские окуни. По внешнему виду окунем является Perch, а по словарю - и тот и другой. Есть еще несколько рыбешек покрупнее (в плане веса), но ни я, ни большинство рыболовов, которых я спрашивал, не смогли этих шпротин-переростков опознать. Чудеса, да и только.



Рыба! Тонны рыбы!

Но главное даже не это. Фиг с ними, с дизайном и реализмом, графика-музыка - тоже ерунда, главное: СКУЧНО!!! За пятнадцать минут игры можно натаскать четыре с лишним килограмма не очень-то и разнообразных (всего пять-шесть, ну семь, видов) обитателей безымянного озера, после чего извлекать из воды абсолютно ничем не отличающихся рыбешек надоедает и игра стирается с винта. Я не знаю, на что надеялись боссы Head Games, выпуская ZPF 3D. Даже, несмотря на почти полное отсутствие новых игр жанра, народ не будет играть в этот отстой. Так что не верьте словам на коробках насчет "most realistic fishing" - ВРАНЬЕ! Реализма здесь нет и никогда не было. Игра эта - ноль без палочки, и дальше тут говорить не о чем. Дальше только рейтинги и скрины как подтверждение гневных воплей из статьи.

P.S. Есть еще и Tips - "советы бывалого рыболова" - но они тоже, мягко говоря, не фонтан. Короче, разработчики и издатели сели в лужу по полной программе.

Игровой интерес	●●●○○○○○○○
Графика	●●●○○○○○○○
Звук и музыка	●●●○○○○○○○
Дизайн	●●●●○○○○○○

Рейтинг 3.2

Время освоения: до 1 часа
Сложность: ниже средней
Знание английского: желательно

Александр Лашин

NHL 2000

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	EA Sports
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	P2-300, 64 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Модем, сеть
	Windows 95, 98

Кто бы там что ни говорил, а NHL 99 была игрой отличной. Да, принципиальных новшеств было мало и основные принципы во многом повторяли предыдущее творение... Но кто сказал, что это мешало играть?! Если кто-то мог сказать вам нечто подобное, не верьте! Игра была в первую очередь великолепно сбалансирована и большинство недостатков предыдущих серий было практически нивелировано. Как результат - любители спорта (компьютерного) играли в НХЛ99 до начала сентября. Но, так или иначе, а придирки критиков не могли не подействовать на честолюбивых товарищей из EA Sports, и они (товарищи) представили на наш с вами суд NHL 2000 - ни больше, ни меньше - эпохальное творение в жанре хоккейных симуляторов, квинтэссенцию всех предыдущих достижений и наработок команды. NHL 2000 is now available!!! УРА!

"Музон"

Итак, игра стартуется, и является заставка... Под фирменную агрессивную музыку нам демонстрируется великолепный коктейль из лучших голов и мощнейших силовых приемов прошедшего сезона в соотношении примерно 50/50. Странно только одно - в заставке не был показан великолепнейший гол Ролстона, забитый им "Филадельфии" (если вы смотрели "Неделю НХЛ" по ТНТ, то этот гол могли видеть в конце каждой передачи) и официально ставший не то первым, не то вторым по красоте голом сезона. Но это уже мелочи.

По завершению заставки мы попадаем в меню. М-даа... А музон-то... тово... Лично у меня НХЛ (как "живая", так и компьютерная) всегда ассоциировалась с тяжелой (в меру) и мощной музыкой, сопровождавшей зрителя/игрока между матчами. А в NHL 2000 вместо этого - синтезированный саунд. Электронный до безобразия, немного нудноватый (как и весь рэйв, по-моему) и не совсем соответствующий духу игры. Мне кажется, что это не вопрос личных пристрастий, это уже традиция (как-никак, с NHL96 пошло)... а сама по себе музыка неплохая, если б звучала в той же NBA Live, то я был бы вполне доволен.

Новое

Его настолько много, что трудно решить, с чего начинать вещать. Сначала о малом. Убрали никому не нужный уровень сложности Beginner, добавив вместо него целый режим Beginner Game - игра без правил с тупыми соперниками. Слегка поменялась тренировка, что, впрочем, тоже не очень существенно. Время теперь считается по-человечески, и показатель GAA (шайбы в среднем за матч) обрел нормальный вид.

■ Вот в токой форме роньше выступоли Chicogo Blockhowks

Много изменений, и изменений приятных, внесено в тактическую систему. Тактика стала более наглядной и интуитивно понятной, а также приближенной к реальному хоккею. Кстати, в игре столь ненавидимый мною "капкан в средней зоне", долгое время с успехом применявшийся в Нью-Джерси, необычайно эффективен. Не в том, конечно, смысле, что оборона становится намного лучше, а просто когда у тебя нападающие откатываются назад, проще и быстрее переходить от обороны к атаке.

Не могу не сказать о чрезвычайно (для меня) занятной фиче - возможности выбирать, в какой форме команда будет играть матч. Для молодых клубов предусмотрено два вида формы (домашняя и выездная), а вот четыре комплекта - роскошь, которая позволительна легендарным командам вроде "Рейнджерс" или Чикаго. В последнем случае к вышеупомянутым двум добавляется "третья" расцветка плюс одна "оригинальная". Что касается оригинальной - это вообще нечто. В такой форме игроки клубов выходили на лед двадцать, тридцать, сорок лет назад...

Само собой, все изменения правил четко отображены в игре, и вы сможете играть как по-старинке, так и, учитывая последние нововведения комиссаров НХЛ как-то: овертаймы "четыре на четыре" с одним очком в случае как поражения так и ничьей, отсутствие скандального Crease Rule - правила, по которому игрок не мог находиться во вратарской во время взятия ворот.

Непорядок

А вот что не очень порадовало, так это составы. Нет, не пугайтесь, все реально - и "фотки", и статистика, только некоторых игроков нет. Блэйка Слоана (Даллас), Майка Манелюка (Филадельфия) и еще некоторых. Зато в наличии закончивший карьеру Дино Сисарелли из Флориды. Конечно, все это не так, чтоб очень существенно, да и лечится патчем, но все же...

■ Сейчас форворд "Чикого" отберет шойбу и устремится в прорыв в меньшинствеBlockhowks

Династия

Переходим к главному - к сезону. Количеством и качеством нововведений будут сполна удовлетворены даже самые придирчивые критики, не говоря уже о простых игроках. Вскользь упомянув о возможности менять уровень сложности по ходу дела, заявляю: внедрение в серию NHL Hockey элементов менеджмента идет полным ходом! Самое главное: после завершения сезона не обязательно начинать новый, а можно просто продолжить текущую игру, начав тем самым сезон следующий. Логично ведь! И странно, что до сих пор ничего такого в "игровом" спорте не было *(неправда ваша, батенька, - посмотрите-ка прошлогодний NBA Live - Л.Т.)*.

Фича вторая (сперва перечислю все): CPU Trading. В NHL 97 было нечто подобное, но там компьютерные команды лишь соглашались или отвергали ваши предложения о трансфере, тут же они весьма активно меняются игроками между собой, порой проявляя прямо-таки чудовищную дальновидность.

И, наконец, характеристики хоккеистов меняются с течением времени. Ура!

Теперь, когда новшества перечислены, можно замолвить пару-тройку килобайт об их влиянии на игровой процесс. Отныне поклонники Тампы Бэй, Ванкувера или Нэшвилла получили праздник на своей улице и могут сделать из своих любимых команд (виртуальных, конечно же) фаворитов Лиги и многократных обладателей Кубка Стэнли, ведь завершается игра аж в сезоне 2007/2008. А благодаря развитой системе обменов (впрочем, пара мелких недочетов в ней все же есть) усиливать состав можно практически до бесконечности. Причем, набирать в команду опытных и умелых ветеранов (как это делал в прошедшем сезоне Детройт) стало "вещью в себе" - по истечении сезона показатели игроков пересчитываются в зависимости от возраста хоккеиста и его успехов в завершившемся сезоне. Таким образом, если, скажем, Андрей Коваленко забросил за сезон в ворота соперников штук семьдесят шайб и сделал сотню результативных передач (ну, а вдруг... ;)), его общий рейтинг поднимется до невиданных высот. А если суперзвездный... не будем переходить на личности... игрок первую половину чемпионата был травмирован, а вторую - смотрел за играми с трибун, то и кататься он станет помедленнее и бросать не так точно, да и вообще... В общем, не тот уже это будет игрок.

Более того, все основные показатели стабильно уменьшаются с возрастом, начиная где-то лет с 32-33-х, так что приобретать молодых талантов очень даже выгодно. Пусть первые пару сезонов они будут играть в третьем-четвертом звене, зато когда основным игрокам будет пора на пенсию, у вас будет достойная замена в лице (даже, пожалуй, в лицах) заботливо воспитанной молодежи.

Ну а самое интересное (хмм...) - игроки уходят на пенсию, причем как из-за преклонных лет и снижения уровня игры, так и по причине серьезных травм. В результате вы не застрахованы от потери хоккеиста в межсезонье, даже если у вас в составе совсем нет ветеранов. А в некоторых случаях хоккеист лет, скажем, 35-и вешает коньки на гвоздь только потому, что он выиграл Кубок Стэнли, цель всей его жизни достигнута и можно завершать карьеру игрока (у меня это был Тео Флери). Это круто!

Сезон завершился, обладатель Кубка Стэнли определен, индивидуальные призы распределены, а ветеранов проводили на заслуженный отдых. Что должно произойти в реальном хоккее? Конечно, драфт новичков. В течение сезона можно любоваться будущими талантами, а в начале очередного сезона проходит драфт - в полном соответствии с правилами НХЛ. Идет лотерея, по которой распределяются выборы между клубами, после чего команды в установленной очередности выбирают игроков. Элемент реализма - максимальный показатель Overall (среднее от всех характеристик) выбираемых не превышает 75-и, но на то это и молодежь. Проверено: в дальнейшем их рейтинг (все тот же Overall) может достигнуть 100.

Вам не хватает классного опытного хоккеиста, но приобрести его вам не под силу? Отлично (вообще-то, ничего хорошего, но...), есть Free Agents Signing. Что сие означает? Игроки, у которых закончился контракт абсолютно свободны, и вы можете предложить им новый контракт. Как правило, в списке свободных агентов фигурируют хоккеисты, которым уже за тридцать, так что вряд ли можно надеяться на повышение их характеристик в дальнейшем, но в ближайшие пару сезонов лучшие из них будут еще очень и очень ничего.

Create or not Create?

Процесс создания новых хоккеистов несколько видоизменился, но эти изменения весьма и весьма радуют. Во-первых, можно выбрать имя, которым нового супер-хоккеиста будет называть комментатор. Во-вторых, можно (и нужно) задать уровень опытности игрока (новичок, 1 год в Лиге, 5 лет и т. д.), который влияет на стабиль-

ность игры. Ну, а самое прикольное (я об этом давно мечтал) - можно импортировать в игру свою отсканированную фотографию и прилепить ее на полигонную черепушку хоккеиста. При этом благодаря новой технологии хоккеист будет шевелить губами, моргать и вообще, артикулировать совсем как живой.

Матч: все виртуальней и виртуальней

Как уже говорилось в превью (см. НИМ 26), игра стала более быстрой и динамичной, но, что удивительно, оказалась при всем этом на порядок реалистичнее. Переработка физмодели началась с... шайбы, которая стала полигонной, а ее отскоки и рикошеты - очень натуральными и разнообразными.

На воротах появилось пластиковая бутылочка с водой, но она не является просто декорацией, а подпрыгивает и вертится при попадании по ней шайбой. Прямо как в настоящем хоккее, а может даже и лучше. Ну, и довершает список приятных мелочей то, что в столкновениях хоккеисты могут терять шлемы (в том смысле, что шлемы слетают с их голов). Wow! That's really cool!

Очень трудно связно выразить, что конкретно стало лучше и насколько. Лучше стало ВСЕ. После своего первого матча в NHL2000 я находился в слегка ошалевшем состоянии - последний раз такое было после того, как я увидел NHL96. Принципы игры, в общем-то, остались прежними, просто все поднялось на качественно новый уровень. Взять, скажем, вратарей. Теперь они занимают позицию и бросаются на шайбу практически так же, как и их прототипы (только вот клюшкой они играют не очень). Более того, бросать из-под защитника стало очень выгодно, поскольку даже если бросок будет не очень мощным и точным, кипер все равно может и пропустить. Он может, выражаясь "по-научному" "запустить бабочку", пропустив бросок от борта, который прекрасно видел. Все как в жизни.

Или движения полевых игроков. На Shift теперь поставлен не дурацкий бросок с разворотом, а финт, с помощью которого можно сместиться в сторону, уйти от силового приема или обхитрить вратаря, а потом забросить шайбу в незащищенный угол ворот... Все как в жизни!

Или время. Что было в NHL 99? Длина периода - 10 минут. Удаляют игрока на 2 минуты и сидеть он будет 2 минуты РЕАЛЬНОГО времени. Что есть в NHL 2000? При длине периода в десять минут он будет сидеть 20/(10*2), ОДНУ минуту, то есть время, которое относится к выставленной длине периода так же, как две минуты относятся к реальной продолжительности трети матча. Все как в жизни!!!

Или драки. В NHL 99 "разговаривали по-мужски" один-два игрока из команды, здесь же каждый, кто способен сбросить перчатки, попытается набить сопернику физиономию. Все как в жизни...

Вдумайтесь в эти слова. Все как в жизни. Играя, почти не нужно делать скидок на то, что это игра (ну, разве что совсем небольшие). Тактика действует так, как она должна действовать, игроки стоят там, где они должны стоять, накатываются на шайбу, четко занимают позицию на своем пятачке... Да, вы правы. Все. Как. В. Жизни.

Смотри и слушай!

Графика... Звук... Вот за что мне нравятся EA Sports, так зто за то, что они заботятся даже о самых отсталых в техническом плане игроках. Это все я к тому, что если у вас старая звуковая карточка или вы до сих пор не обзавелись 3D-акселератором, то удовольствия от игры вы получите ненамного меньше, чем те, у кого и звук отличный, и акселератор самый наипродвинутейший. Короче, графика без аппаратного ускорения более, чем неплоха.

А с ускорением - она просто великолепна. Насыщенные цвета, много полигонов на игроках, движения... Скрины не могут передать вам все то великолепие движений, которое есть в NHL2000. Тем товарищам, с которых снимались движения надо выдать двойную (а может даже и тройную) премию. Когда вратарь отбивает шайбу грудью, он делает *настолько* естественное движение клюшкой, что в первый раз невольно лезешь в replay и рассматриваешь движение несколько раз во всех возможных ракурсах. И так очень часто.

Короче, словами продемонстрировать графику нового хоккея сложно. А вот звук описать легче. Возьмите все лучшее, что было в звуке NHL99, добавьте достижения технологии за прошедший год, помножьте на трудолюбие и гениальность сотрудников EA Sports, и получите ту звуковую картину, которая ожидает вас в NHL2000. А еще звук контекстно-зависимый. То есть, если вы продуваете с разницей в четыре шайбы, на трибунах установится гробовая тишина (при условии, что играете дома), а за минуту-другую до финальной сирены болельщики начнут с неодобрительным гулом покидать трибуны. А в целом, лично у меня претензий к звуку нет вообще. Даже небольших нареканий.

Результат

До выхода NHL 2001 игроки качественным хоккейным софтом обеспечены - это точно. NHL 2000 - это прорыв. В игровой спорт привнесены элементы менеджмента и, при условии дальнейшей эволюции серии, мы получим в лице следующего симулятора еще более классный гибрид (хотя куда уж лучше) двух родственных жанров. Если FIFA 2000 и NBA 2000, не говоря уже о побочных футбольных проектах, окажутся такими же классными, то я не знаю, будет ли у геймеров время на работу/учебу... Честное слово.

И все же... Спасибо, EA Sports...

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●●●
Реализм	●●●●●●●●●●
Рейтинг	9.3

Время освоения: до 1 часа
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Reckless DRIVER

Driver

Жанр	Автоаркада+Action
Издатель	GT Interactive Software
Разработчик	Reflections
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Celeron 266, 64 Mb, Riva TNT
Multiplayer	Нет
	Windows 95, 98

Заявляю сразу. Ни в коем случае нельзя называть Driver клоном Midtown Madness. Согласен, игры в чем-то похожи. Катаемся по американским городкам, шугаем мирное население. НО! По сравнению с "Драйвером" микрософтовское "Безумие" – полнейшая попса, в которую и играть-то неинтересно...

Да, я помню свои слова о том, что, дескать, ММ – это моя игра и что я ее никогда ни на что не променяю. Был дело, я так думал. Но ведь в те нелегкие времена не было у нас с вами чуда писаного от тандема GT и Reflections, которые смогли наглядно продемонстрировать, какой должна быть аркада на колесах в мирном городе.

Вообще, Драйвер можно смело обозвать удачным симбиозом таких популярных в свое время вещей как Interstate 76, Grand Theft Auto, Carmageddon и помянутый уже всуе Midtown Madness. Причем наиболее близкой по духу игрушка является, как это ни странно, GTA, а следующим в списке стоит боевик семьдесят шестого, ибо Драйвер так же атмосферен.

■ В Сан-Франциско громкогласно заявляет о своем существовании третье измерение

Reflections смогли взять из указанных произведений лучшие компоненты, и, удачно совместив их одной игре, гармонично дополнить получившийся коктейль собственными находками. Естественно, в ходе эксперимента был допущен ряд ошибок, которые вылились в мелкие недочеты. Однако вес этих погрешностей настолько невелик, что я без зазрений совести оценил игровой интерес так, как захотел. В общем, рад представить, мой лучший друг и единомышленник из страны Америки дядя по кличке Драйвер, почти Reckless...

Сразу о нехорошем

Я тут подумал, что незачем портить статью мелкими поплакиваниями и скулежами по поводу того или иного недостатка/неточности. Почему бы не высыпать все грешки игрушки в один небольшой мешочек и не заставить читателя его проглотить (по желанию). Все равно с этими минусами мы легко смиримся, но забывать о них не стоит. Давайте начнем.

Сразу поведаю о наболевшем. А наболело во многих частях тела, так как после тех трюков, что выделывают на мирных дорогах блюстители общественного порядка, трудно остаться в живых (виртуально). Короче, поговорим о поведении копов.

Сказать, что полицейские хамоваты, грубы и вульгарны, значит отметить их примерное, человеколюбивое поведение, сделать им милый комплимент. Нет, тамошние "гибддшники" во сто крат ужасней.

Для начала стоит отметить, что если ездить по улицам "со средней скоростью потока", никого не задевая, не высовываясь за разделительную линию, никто вас пальчиком не тронет, и полицейский автомобиль чинно проплывет мимо. Но стоит вступить в минимальное противоречие с правилами дорожного движения, как копы незамедлительно отреагируют. Отреагируют крайне неадекватно. Вот обогнал я в Сан-Франциско по трамвайным путям людей. И что бы вы думали? Проезжающий мент оскорбился настолько сильно, что пустился за мной в бескомпромиссную погоню. Потом к нему подключились товарищи. Единственной целью стражей правопорядка было привести мою машину в полнейшую негодность.

При исполнении обязанностей полицейские не гнушаются ничем. Во время преследования они устраивают такие погромы, что просто страшно смотреть в зеркало заднего вида. Резюмирую. У копов есть лишь две модели поведения - крайне спокойная и крайне агрессивная. Хорошо ли это? По-моему, не очень.

Кстати, в части, касающейся полиции игра несколько несбалансированна и, можно даже сказать, предсказуема. В Driver есть такой показатель уровня правонарушения (felony). По достижении максимального значения вы становитесь для всей полиции города врагом номер один. Причем попасть в список наиболее разыскиваемых можно, как разгромив полгорода, так и случайно уткнувшись в кузов полицейской машины. Возьмем последний случай. Уровень felony максимален, и уже через несколько метров улица, что была мирной и беззаботной каких-то десять секунд назад, уже перегорожена рядом машин (причем для игрока всегда оставлена спасительная лазейка - между машинами в ста процентах случаев найдется щель шириной в наш автомобиль, воспользоваться которой несложно - получается часто так, что полицейские просто останавливают своих коллег, которые вовсю преследуют нас). Откуда они взялись – загадка. Остается только удивляться оперативности заокеанских мусоров.

Встречаются и другие казусы. Некоторые миссии, к примеру, многоэтапны. Иногда приходится останавливаться в точке п и забирать людей. Нередко в это время на хвосте сидит полицейский. И что бы вы думали? Когда идет ролик (на движке) с посадкой соучастников в нашу машину, коп терпеливо дожидается конца процесса, а затем снова пускается в погоню.

Немножко нечестно ведет себя физическая модель игрушки. Камень снова отправляется в огород полиции. Дело в том, что машина копа способна в нужный момент прибавить в мощности. После того, как преследующий легавый толкнет вас в хвост, его авто ни в коем случае не отстанет, сообщив вашей машине недюжинное ускорение. Напротив, она приемисто рванет вперед, и вновь упрямо пихнет нас под зад.

Упрощенной выглядит модель повреждений в игре. Однако здесь понять авторов просто. Столбов и деревьев в городе много, и если бы удар лоб в лоб с каждым умерщвлял автомобиль, играть было бы неинтересно. Поэтому въехать на полном ходу в несдвигаемое препятствие или же получить в заднее крыло от преследующего – почти одно и то же.

Еще одно любопытное наблюдение. В одной из миссий надо преследовать вагончик наземного метро. Стартуем мы одновременно, и сразу поражает прыть преследуемого. С места до сотни этот девайс разгоняется секунд за пять. А в повороты, которые все по девяносто градусов, залетает на скорости километров под сто десять. Поэтому неудивительно, что пройти эту миссию сразу не удалось.

Вот такие будут недочеты. Написано хоть и много, на самом деле все это не так заметно и существенно, как может показаться. Просто они есть и местами дают о себе знать.

Как создается атмосфера

Кто такой Драйвер? Наверняка вас это интересует. Пересказывать сюжет я не стану. Вкратце опишу лишь завязку.

В одном из множественных американских PD, поздно вечером состоялся разговор двух очень бывалых полицейских. Первый, по всей видимости - большой папа, давал задание второму. Второй - наш любимый дядя Драйвер. Когда в общих чертах задача была сформулирована, главный спросил, есть ли вопросы. Драйвер, в устоявшемся стиле крутых парней США, вместо ответа развернулся и бодро вышел из комнаты... Он все понял.

Развитие сюжетной линии открывают неплохого качества ролики. Мы выполняем задания преступных элементов, постепенно проникая все глубже в их структуру, попутно ведя расследование.

Очень оригинально сделано игровое меню в основном режиме. Обшарпанная комната второсортного мотеля, где главными элементами являются автоответчик, на который приходят заказы потенциальных клиентов, да телевизор с видеомагнитофоном для сейвов. За кадром играет ненавязчивый и очень приятный фанк. Вспоминается кусок из детского стихотворения: "Мы с тобой в Америке, вот куда попали мы...".

Начало каждой миссии предваряет черный экран с названием эпизода строго по центру. Затем камера подплывает к нашей машине, появляется задание и все, мы в пути. Под музыку семидесятых драйвер лихо рассекает на безразмерном купе с двигателем рабочим объемом на менее семи литров по улицам американских городов, входя в повороты "веером" и стильно разворачиваясь с ручником. Атмосфера – на пять баллов.

Гениальное управление

Но перед тем как вступить в "большую игру" под названием "undercover", необходимо потренироваться во второстепенных режимах, благо их тут пруд пруди.

Необходимо сразу замолвить пару слов об управлении. Основное отличие игры от всех аркадных гонок – вам придется забыть о простом тормозе, так как в восьми случаях из десяти гораздо удобней и эффективней (не говоря уж об эффектности) пользоваться ручником. Коробка передач строго автоматическая, поэтому для того, чтобы сорвать классический задний привод в занос, предусмотрена соответствующая клавиша. В итоге получаем не совсем обычную конфигурацию: газ – ручник – power up. Этот нестандартный шаг, тем не менее, обеспечил очень простое и действенное управление. О лучшем может мечтать только идиот. Ну, а теперь об ознакомительных режимах.

Первой в списке значится тренировка. В подземном гараже вы отрабатываете основные элементы драйверского мастерства. Среди них: "слалом" между колоннами стоянки (пригодится для лавирования в насыщенном городском потоке), разворот с ручником на сто восемьдесят градусов (будем вводить в заблуждение копов), полицейский разворот (а куда без него в настоящем боевике), стильный поворот вокруг своей оси на триста шестьдесят градусов, которому сопутствует рев мотора визг и дым покрышек. Затем неплохо было бы покататься по трассе, которая пролегает по пустынному ранчо. После этого обратите внимание на несколько развлекательных вариантов игры в городе и, пожалуйста, вы готовы к настоящим испытаниям.

■ Быт Дройверо суров и прост

■ Создание новаго документольного фильма "Жизнь и поводки Драйвера" в самом разгаре.

Не без мысли

Если вы хотите иметь примерное представление о миссиях в Driver, необходимо вспомнить GTA. Кажется, на создание заданий авторов вдохновила именно эта игрушка. Хотя, если отвлечься от компьютерных игр, от проведения аналогий, придется признать, что, создавая игру о преступной деятельности, трудно придумать какой-то принципиально новый вид противоправной деятельности, который в том или ином обличье нельзя будет встретить в близкой по духу игре.

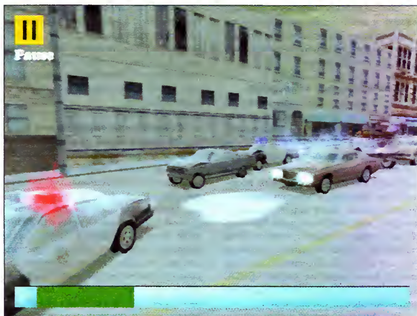
Так или иначе, набор миссий в Драйвере очень и очень богат. С развитием сюжета происходит постепенное усложнение заданий. Миссии дробятся на эпизоды. В течение нескольких подряд "работенок" нам не разрешают вернуться в родной номер, чтобы засейвиться. Все действие перемежается отмеченными выше роликами недурного качества (CD-ROM должен быть быстр). Игровой процесс так затягивает, что оторваться от Драйвера сможет только предельно уверенный в своих силах буддист. Я не буддист, два дня подряд спать ложился ранним утром, продолжая погони в неспокойных снах.

Несмотря на то, что практически каждая миссия встречает нас временными ограничениями, машина быстра и послушна, полицейские не дают прохода, да и сама атмосфера игры способствует пропаганде лозунга: "Газ до отказа, тормоза придумали трусы!", не стоит... не стоит сломя голову сразу ломится в указанную точку. Сразу попадать в поле зрения полиции и наращивать уровень damage и felony. Поверьте мне, это всегда успеется. Никог-

да, даже в Driver не помешает быть осторожным и рассудительным.

В нижнем углу зкрана располагается карта участка. Полицейские машины обнаруживают свое существование достаточно рано, чтобы успеть прикинуться рядовым обывателем и вовремя сбавить скорость. Помимо зтого всегда есть возможность скрыться в переулках и избежать встречи с копом...

Если есть время и возможность, ведите себя осторожно. Была одна миссия, где необходимо было забрать ребят с выручкой из казино и переправить их в безопасное местечко. Долго мне не давалось зто задание. До тех пор пока не был найден простой и очевидный выход. За отведенное время надо было лишь доехать до точки без нарушений, а потом, взяв на борт приятелей, преспокойненько (благо лимита времени не существовало), в роли законопослушного чайника докатить до нужного места. Ни один коп не пристал ко мне, и я красиво, можно даже сказать профессионально, выполнил миссию. Мораль сего абзаца такова, не лезть на рожон, лучше иногда объехать, притормозить. Знайте, что сзкономленная частица здоровья пригодится вам в конце миссии. Почаще смотрите на радар.



■ Неудивительно, что в омериконских городох Дройверо оброзцовое уличное движение. При токих-то полицейских

Драйверская игра

Чего очень не хватало Midtown Madness, так зто умеренно-правдоподобной модели поведения автомобиля. Так был представлен какой-то суррогат из никому не нужных злементов серьезной физики и аркадных составляющих, что делало вождение крайне муторным занятием. Особенно в крутых поворотах. Этого нельзя сказать о Драйвере. Драйвер наглядно демонстрирует нам, каким должно быть управление в автомобильной аркаде на незамкнутых просторах.

Оно должно быть интуитивно понятным, не сложным и одновременно пригодным для исполнения красивых трюков. Браво, Reflections, вы одними из немногих смогли создать такое сбалансированное сочетание. Когда я первый раз загрузил тренировку и смотрел демонстрационный заезд в исполнении компьютера, я не мог скрыть восторга, ибо американский мастодонт вытворял потрясающие по своей красоте злементы водительского мастерства. Когда я взял в руки геймпад и самостоятельно проделал слалом с ручником, я влюбился в Driver, потому что управление в нем божественно. Лично мне на ум приходит почему-то Colin McRae Rally. Там тоже вроде и не было ничего сверхсложного в управлении, однако, оно позволяло очень и очень точно вести автомобиль. По-моему, подобное сравнение – отличный комплимент любой аркаде.

Нет нужды еще раз расписывать зти потрясающий заносы, развороты и столкновения. Скажу лишь, что в Сан-Франциско, с его постоянными спусками и подъемами мне удалось прокатиться на двух колесах и затем умело встать на остальные два. Причем такая неудобная поза являлась прямым следствием прыжков и скольжений вниз по улице, а не возникла спонтанно на ровном месте как в ММ.

Динамика погони и режиссерский талант

Пришло время, как я люблю говорить, заквадрачиваться, то бишь, заканчивать наше долгое повествование. На закуску я оставил вам по традиции графику, звук и кое-что еще.

Давайте начнем с последнего. Игрушка располагает необычной опцией. Из повторов ваших подвигов, а точнее – лучших их частей, вы вправе создать залихватский клип. Все очень просто, выбираете нужный ракурс, мотаете на понравившийся зпизод и, – пожалуйста, один момент готов. Творите, дерзайте, удивляйте старую бабушку или друганов своими подвигами.

Что касается графической части проекта, то придраться, если к чему и можно, лишь в случае предвзятого к игре отношения. А так – чистота и порядок. Приличное быстродействие должно прийтись ко двору тем, кто пока не может позволить себе мощную машину. Им же понравятся уровни детализации и множественные отключаемые зффекты. Те, кто урвал себе комп помощней, вновь порадуются высокому разрешению, цветовым и световым зффектам и прочей ускоренной куче зффектов дня сегодняшнего. В целом же графика смотрится достойно, но, стоит признать, не супер. Модели автомобилей хорошего среднего уровня. Детализация городов очень прилична. Свет – могло быть и получше, но в целом ничего. Единственно, что не порадовало (зто, правда, должно было быть в первом абзаце, но забыл) – все улицы строго перпендикулярны друг другу. По крайне мере, в тех двух городах, которые прошел на момент написания рецензий. Хотя с другой стороны, тут как нельзя более кстати ручник...

А вот к звуку претензий никаких не будет. Мультфильмы озвучены профессиональными актерами (без доли иронии, кстати). О музыке уже говорили, – с ней поспорит разве что Interstate 76. На месте и зффекты, которые предлагаются нам для прослушивания во время миссии.

В общем, товарищи, внимательно. Я подвожу итоги под всем тем, что твердой рукой накалякал. Driver – зто безусловное событие на рынке автоаркад в частности и игровом вообще. Игра из серии "обгони, догони, себя догнать не дай, покруши" – ни много, ни мало – новое слово в жанре. Такой мощной action-автоаркады с сюжетом и без оружия мы, чесслово, еще не видели. По сути, перед нами подобие GTA3D. И есть мнение, в скором времени размножаться начнут клоны. Но Драйвера мы никогда уже не забудем, ибо он был ПЕРВЫМ! Ура!!!

Александр Лашин aka S'Lash

Tactical Manager 2

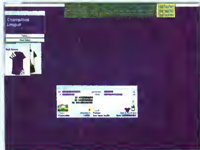
Жанр	Футбольный менеджер
Издатель	Bright Star
Разработчик	Talking Birds, FourFourTwo
Требуется	Pentium 166, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
	Windows 95, 98

Компьютеризованные англичане в большинстве своем просто фанатеют от футбольных менеджеров. Можно сказать, что это у них национальная игра ;). На континенте тоже есть любители поменеджерить, но их все же поменьше, чем на Туманном Альбионе, что и объясняет тот факт, что подавляющее большинство игр сего достойнейшего жанра разработано и зарелизено в Соединенном Королевстве.

В ближайшем будущем нас ждут (а точнее, мы их ждем :)) счастливые (надеюсь) исключения в виде целой кучи менеджеров от заокеанских гениев EA Sports, а пока позвольте представить: разработанная при участии английского футбольного журнала FourFourTwo вторая часть от никем не виданной первой Tactical Manager, очередная поделка далеко не первой свежести, служащая, судя по всему, лишь для самоутверждения незадачливых девелоперов. Я ни разу не читал FourFourTwo Magazine и не знаю, какого уровня это издание, но совершенно искренне считаю, что независимо от качества журнала, его сотрудникам должно быть очень стыдно за свою причастность к разработке Tactical Manager 2.

Здрасссьте!

Сразу о главном. О главном недостатке. Что интересно, обычно даже в отстойных менеджерах (вроде Premier Manager'ов) интерфейс не отбивает охоту играть (там ее отбивает все остальное;)). Тут же... Назвать ЭТО интерфейсом я не могу. Чтобы просто начать играть мне понадобилось затратить примерно пятнадцать минут времени и кучу нервных клеток, которые, как известно, не восстанавливаются :(. После некоторого (слишком большого для игры, претендующей на рейтинг выше четверки) количества безуспешных собственных попыток я полез в хэлп, и уже через пять секунд у меня вырвалось - непроизвольно, честное пионерское! - эпохальное "ну вы, блин, даете!", настолько сильно было потрясение. Для того чтобы создать нового менеджера (т.е. себя любимого) надо - внимание! - ПЕРЕИМЕНОВАТЬ одного из имеющихся, нигде не занятых, менеджеров, после чего клянчить место в каком-либо клубе. Во как! Нет, но ведь можно ж было сделать по-человечески! Вы крепко в кресле (на диване, стуле, etc.) восседаете? Если стоите, то лучше присядьте. Сели? Продолжаем.

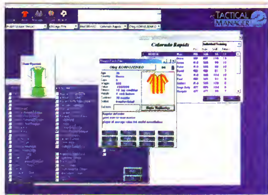


При старте игры никаких Start New Game или Load Game НЕТ! Вообще нет! Круто?! В первый раз запускается новая игра, во второй и далее - продолжается то, что было начало ранее (грузиться можно, но через отдельное меню). И это еще не самое крутое. Для того, чтобы просто сделать хоть что-нибудь (купить игрока, посмотреть новости) приходится лезть в хэлп, матеря идиота (сказать по-другому просто не могу), придумавшего этот... как бы так помягче-то... "типа-интерфейс". Дурацкие менюшки, маразматическое скопление кучи опций, после активации одной из которых вылезает еще одна примерно такая же куча новых опций и так далее.

В общем, основная мысль ясна. Интерфейсы делать англицкие попугаи-какаду aka Talking Birds не умеют!

Гамес на букву "Г"

Как ни странно, но тактико-стратегическая часть игрушки находится на вполне приемлемом уровне. Хоть богатства, замеченного в играх лучших представителей жанра не наблюдается, но сделано все со знанием дела и не вызывает неприязни. Параметров у игроков хоть и немного, но проработано все на совесть, и крутых заскоков я обнаружил не слишком большое количество. Из области смешного: вместо фотографии Робби Кина (Robbie Keane - раньше - Wolerhampton, сейчас - Coventry) стоит "фотка" его однофамильца и товарища по сборной команде Ирландии Роя Кина (Roy Keane - Manchester Utd.). А так все в относительном порядке. Возможно, это заслуга граждан из вышеупомянутого футбольного журнальчика.



А вот что касается графического и звукового оформления, то тут все точно... хмм... см. название раздела. Внешне - убожество на уровне 95-го года. Все как-то аляповато, безвкусно и... стиля, понимаете ли, нет. А я такого не люблю. Поэтому - троечка за графику.

Звук я слушал только до того момента, пока не убедился, что и ему трояка хватит с лихвой. Звук в менеджерах вообще вещь за редким исключением малозначащая, и его, как правило, можно (а в TM2 - нужно) смело отключать в самом начале. Рецензируемое произведение в этом отношении следует установившейся традиции (ну хоть в чем-то!) и ни на шаг от нее не отступает.

Приговор

Если серьезно, то я не понимаю какими частями тела думали боссы Bright Star, размышляя о финансовой стороне проекта под названием Tactical Manager 2. Игра - ОТСТОЙ. Полнейший. Надо бы в порядке повышения трудолюбия заставить разработчиков TM2 самих поиграть в это, с позволения сказать, творение часов по десять в день примерно недели полторы. Может, и поймут, как НЕ надо делать игры...

Всем, позарившимся на игру до выхода журнала, - мои искренние сочувствия.

Nascar Racing 3

Леонтий Тютелев

Жанр	Автосимулятор
Издатель	Sierra
Разработчик	Papyrus
Требуется	P-133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	P-166, 32 Mb RAM, 3D-уск.
Multiplayer	Сеть
	Windows 95, 98

США, где-то в Техасе,
1 октября 1999 года,
7 часов 46 минут

Обычный американский день начался весьма стандартно и настолько обыденно, что неуклюжий бородатый подросток по имени Бенджамин даже не захотел вставать со своего мятого и не очень аккуратного ложа. В голове крутились моменты вчерашнего "Плейбоя", гудела, отправившаяся на покой в четыре

утра голова, отчего-то болела правая рука. День не предвещал ничего положительного. Значимыми занятиями на сегодня являлись замена масла в на ладан дышащем комбайне да закол свиньи, которой вскоре предстоит превратиться в плотный семейный обед.

Зашел отец, напевая популярную на Техасщине песню: "Ай-ай-ай, убили негра, убили негра, убили!". Он весело подмигнул сынку, намекая, что неплохо бы тому стать хорошей бесплатной рабочей силой. Сынулька сделал очень угрюмое лицо. Мать крикнула на чистом русском языке с украинским акцентом: "Полундра", что означало готовность завтрака. В общем, все было плохо.

...Нечаянно проглотив таракана, Бенджамин завидел доброго, но безмерно тупого чернокожего почтальона по кличке Бибоп. Негр ударом ноги в дверь возвестил о наличии вестей для семьи Джонсонов. В данном случае вести имели материально выражение. Красивая посылка. Внутри – NASCAR 3. Суп пролили, заголосили, комбайн не увидел нового масла...

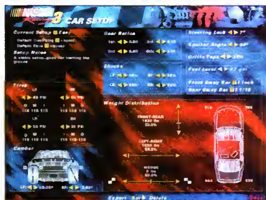
Сокровенное

Мне говорят, что я предвзято отношусь к разнообразным виртуальным проявлениям НАСКАРА. Я согласен, это не мое. Однако с каждым разом я проникаюсь идеей бетонных овалов, грандиозностью и размахом "американской формулы". Если машин, то штук пятьдесят. Если кругов, то все двести. Если очков за победу, так непременно полторы сотни. Такая гигантомания вряд ли оставит кого равнодушным. Впрочем, за внушительными цифрами не видно интереса. Весь мир не может понять привлекательности данных заездов, и лишь *там* – это оттяг для народа.

Каждый, кто немного интересуется автоспортом, вспомнит фами-

лии большинства пилотов первой Формулы, и в то же время вряд ли сумеет назвать даже двух представителей "гигантской" серии (Гордон – его я помню).

Лично я могу припомнить лишь одного человека, который отзывался о NASCAR Racing в положительном тоне, да и тот сознавал, что игрушка, в общем-то, беспросветно тупа и однообразна. А единственное, что привлекало внимание вышеозначенного игрока, это хорошая модель поведения автомобиля на трассе. Тем страннее выглядит факт появления разнообразных овальных творений в пределах российского рынка. Еще



сложнее осмыслить, что постепенно данные компакты исчезают с прилавков (что ж, вы, поклонники НАСКАР, не защищаете любимые игрушки?).

В общем, идеей-то я проникаюсь, величие сознаю, а вот играть не хочу. Я не почитаю NASCAR, и не буду писать, что зто на любителя, ибо любителей таких днем с огнем не сыщешь. Думаю, вы со мной согласны.

Кое-что об игре

Да, американская семейка, которая давно уже предваряет мои статьи о симуляторах НАСКАРА, в восторге от овальных состязаний. Бенджи в своем письме сообщил, что отец чуть было не продал единственный комбайн, дабы купить руль с обратной связью, но потенциальный голод рода поставил крест на столь романтическом начинании.

В любви и фанатизме к игре, трудно удержаться от восторженных комментариев и трезво (как некий Драйвер) оценить проект. Поэтому нам, как неамериканцам следует признать, что обнаружить в симуляторе, который уже возведен в третью степень, какие-то запоминающиеся и действительно необычные вещицы не удалось. Можно сказать, что серия Наскаров от Papyrus эволюционирует в свойственной только ей манере, радуя нас, к примеру, бестекстурным полем (просто ровная зеленая плоскость) в эпоху ускорителей с тридцатью двумя мегабайтами оперативной памяти.

Творцы американской студии предельно консервативны. Даже макет интерфейса остался без изменений. В главном меню – список опций, выровненный по левому краю. Во время чемпионата – окно на стадион и менюшки снизу. Поприбавилось всего по чуть-чуть. Тот же интерфейс стал симпатичней. Физика машин более живой. Звук разнообразней, графика милей. Но в общих чертах и по большому счету – классический НАСКАР. Такой, каким мы помним его по первой серии.

Хочется сказать отдельно о физике и графике. По поводу первого пункта. Машина действительно очень правдоподобно себя ведет. В настройках понимающий человек найдет отдушину. Грамотно просчитываются повреждения, столкновения, износ резины и расход топлива. Искусственный интеллект довольно грамотен. Одним словом, удачная реализация для серьезного симулятора.

А вот то, как исполнена графика, иначе как провалом не назовешь. Зеленое поле уже было упомянуто. Теперь стоит замолвить слово о непонятных искрах, которые сияют сквозь машину, убогом дыме. Примитивных текстурах и общей невзрачности картинки. При всем этом скорость вывода изображения на экран никак нельзя назвать удовлетворительной.

Где-то в России

Стройные ряды автомобилей пронизывал, внося в толпу правильных водителей небывалую сумятицу, радикально желтый запорожец с бескомпромиссной надписью на заднем стекле. Лозунг гласил: “Reckless Driver внутри. Догонишь – убьет!”. Продавцы полосатых палочек и не пытались остановить автомобиль на огромных колесах, обутых в очень низкопрофильную резину от отечественного производителя “ТАГАНКА”. Обычные пешеходы испуганно жались к стеклянным остановкам, а все остальные старушки повлазили на ветви деревьев. Тот, кто сидел внутри, спешил в родную редакцию, ибо там был приготовлен для него какой-то новый диск. “Может Driver?”, - думал бешеный Драйвер. Он сильно ошибался...

Диск так и остался лежать в редакции. Reckless Driver наотрез отказался от участия в такой сомнительной для него затее, как обозрение НАСКАРА. Желтый “Запор” непривычно медленно возвращался восвояси, а на другом конце земного шара дружная американская семья с упоением наматывала круги по овально-бетонному покрытию...

Леонтий Тютелев

International Football 2000

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Microsoft
Разработчик	Rage Birmingham
Требуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Celeron 233+, 64 Mb RAM, Riva TNT
Multiplayer	Нет
	Windows 95, 98

Все-таки, права народная мудрость. У богатых свои странности. Взять, к примеру, Microsoft. Известный производитель всяческого делового софта (не безденежный совсем!) теперь по праву считается одним из крупнейших издателей разнообразных игрушек. Список жанров, которые попали в "черный" список творцов, что связались с компанией Билла пока еще не включает в себя все без исключения направления игровой индустрии, но, думается, это вопрос времени.

Перебираясь поближе к тематике раздела, заметим, что Microsoft, как компания базирующаяся в Северной Америке, а конкретней в США просто не могли оставить в стороне спортивные игры. Как результат – качественные лицензированные симуляторы американских лиг NBA Inside Drive 2000 и NFL Fever 2000. А вот с игрушкой, что посвящена нашему с вами родному футболу, вышла небольшая неувязочка. А именно – забыли (или же не захотели-сэкономили) прикупить лицензию FIFA. В итоге получили довольно качественную в плане игрового процесса "футболку", которая в тоже время лишена значительной части игрового интереса ввиду отсутствия лицензии. Нам остается списать этот неправильный в корне поступок на причуды богатых. Лично Билл наверняка смог бы приобрести в личное пользование не только ворох разнообразных лицензий, но и всю FIFA с потрохами. Но, как известно, миллионеры экономят на спичках...

Просто думы

Настолько, в принципе, похожи все симуляторы, посвященные игровым командным видам спорта, что в процессе написания рецензии приходится буквально изобретать велосипед, выделяя что-то новенькое, но все же не шибко значительное, в очередной раз повторяя набившие оскомину фразы и практически не выражая эмоций. К сожалению, подобная ситуация рискует повториться и на сей раз.

Очевидно, что задачи сотворить футбольный симулятор двадцать первого века перед ребятами из Rage (что, название знакомое?) никто не ставил. По всей видимости, упор делался на качество исполнения. В процессе работы за основу брались устоявшиеся стандарты. Плюс коекакие додумки от авторов, немного их видения наиболее сбалансированного футбольного сима. В итоге получилась действительно приличная вещь, содержащая в себе немного слабых мест, основное из которых – уже упомянутое отсутствие лицензии. Однако давайте обо все по порядку.

Первый главный

Всем давно известно, что популярность той или иной игрушки напрямую зависит от игрового процесса и графики (в редких случаях - от каких-то других околоигровых факторов, таких, как популярность серии или пересечение с другими проявлениями индустрии развлечений (кино, музыка). В общем, если красиво и интересно, то неплохо. Поэтому давайте остановимся на этих составляющих Microsoft International Football 2000.

Итак, игровой процесс. Здесь не отдает симуляторщиной, а напротив, вовсю веет аркадными настроениями. Помните – выше – Rage. Само собой, над футболом трудились не те умы, которые напрягались при создании Incoming. Но все же имя Rage

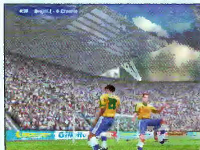
красно именно аркадами, а не походовыми стратегиями, поэтому и футбол у подразделения известной компании получился незамороченным. Но все же и не аркадным. Нечто среднее, где на высоком уровне сложности решающую роль играет не только приличное знание повадок компьютера, но и отменная реакция, а также хорошие навыки в управлении игрой. Не стану отрицать наличие в игре тактических схем, но, поверьте мне – они носят условный характер и коренным образом влияют на ход матча лишь в "крайних положениях" (построение "много защитников" вкупе с оборонительным "настроением масс" – для защиты и наоборот). Впрочем, один существенный атрибут сима все же остался: со временем игроки "выдыхаются" и, вместо того, чтобы бежать начинают волочить руками свои ноги, а на смену точным, филигранным (выверенным) передачам приходят "выкладки" на ноги соперникам. В остальном все очень просто. Четкий пас (здесь отдано предпочтение передачам поперек поля, что несколько противо-

■ Модели игроков остолись но уровне ронних серий FIFA

речит современным футбольным "понятиям"), ускорение с попыткой оббежать соперника, навесы.

Для защиты. Плотная опека игрока с мячом. Не злоупотреблять подкатами. Достаточно воспользоваться тривиальным отбором. Помните, что защита – это командный аспект любой спортивной игры. Один отбирает, второй страхует, третий страхует второго, а вратарь вынимает мяч из сетки. Шучу, но с долей правды. Отобрав мяч одним футболистом, поспешите завладеть им ногами другого. В этой игре сподручней именно так.

Теперь отвлечемся от умных тактических заготовок и обратим внимание на физическую модель IF 2000, благо, тут есть о чем поговорить. Первое, на что обращаешь внимание: игроки – это физические тела, а не какие-нибудь обтекаемые субстанции. Стоит чуть отпустить мяч вперед, как на пути возникнет соперник, который умело прикроет самое дорогое, что есть в футболе своей дешевой или не очень (в зависимости от имени и контракта) спиной. Дальнейшее прямолинейное движение нашего подопечного станет невозможным по той причине, что он уткнется в мощный торс-наоборот защитника. Придется его обегать, приговаривая: "Дядь, отдай мячик, а?". И нажимать кнопочку отбора. Тогда наш футболист будет делать ножкой...



■ А вот стадионы очень красивы

Невооруженным глазом видны неплохо просчитываемые рикошеты. Естественно, если мяч летит медленно, то игрок грамотно остановит его на лету и элегантно обработает. А вот если шарик послан с пушечной силой, то нога футболиста, который считался в народе техничным, вдруг ни с того, ни с сего станет чурбаноподобной, и мы с вами сумеем лишь примерно корректировать направление отскока. Такие дела. Бывало даже, что удар приходился в спину сопернику или в бок.

Еще один нюанс. Упавший спортсмен не выключается из борьбы. Чуть полежав, он оправляется и вновь устремляется за мячом, удивляя потерявших бдительность защитников. В общем, с точки зрения физики игрушка сделана достойно и явных промахов не имеет.

Второй главный

Теперь давайте посмотрим в сторону графики, ибо по-другому не получится. Вот подумайте, пожалуйста, как бы вы удовлетворили просьбу закончить предложение: "Вчера видел футбол от Rage...". Наверняка завершающей фразой стало бы что-то вроде: "...Да там перед матчем в небе такая гроза разноцветная. Прожектора на поле горят как настоящие, а после игры та-а-акая иллюминация". Короче говоря, повелись бы на имя. А зря. Графически проект не представляет собой абсолютно ничего сверхъестественного. Нет клона (от глагола наклониться) ни в сторону реалистичности изображения. Ни в сторону упрощенной, мультяшной аркадности. Как и в плане игрового процесса (ни сим, ни аркада), MS Football 2000 завис где-то посередине.

Так, модели футболистов лишены тех приятных округлых очертаний, которые свойственны футбольным игрушкам от EA Sports. С другой стороны, сетка ворот как настоящая. А стадионы – просто загляденье. Стоит признать, что и погодные эффекты сработаны на редкость качественно. В общем, добротный средний уровень и никаких параллелей с Incoming.

Не надо оставлять в стороне и технологию Motion Capture. Однако я думаю, вы примерно представляете себе положение дел с этим аспектом игры. Нельзя сказать, что отснятых движений чересчур много и от разнообразия их кружится голова. Конечно же, нет. После пары матчей все выглядит уже слишком знакомо, и на однообразные восторги игроков по поводу гола смотреть не тянет. Но и бросающихся в глаза нелепостей тут нет. Потуги виртуальных футболистов выглядеть настоящими заслуживают аплодисмента (одного).

Для полноты картины послушаем звук. Отметим чутко реагирующие на действия футболистов трибуны. Даже примитивный отбор мячика способен вырвать у полного стадиона вздох неподдельного удивления. Нельзя не похвалить двух комментаторов. Их речь хороша тем, что не надоедает и звучит нечасто. Порядок с остальными эффектами - звуковое оформление потянет.

Точная мысль

Наверняка, читая статью вы обратили внимание, как часто встречалась мысль о том, что сделана игра качественно, без огрехов, но не более того. Эта мысль точно характеризует новый футбольный симулятор. Рассмотренный образец создавали, умело и старательно, профессионально... но не более того. В нем нет каких то запоминающихся граней, нет даже одной-единственной изюминки. Она пришла незваной и уйдет незамеченной. Сам себе проект, посвященный футболу, в который занятно играть... но не более того.

Петр Старков aka At Let

Expert Pool

Жанр	Спортивный симулятор
Издатель	Psygnosis
Разработчик	Visual Sciences
Требуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 233
Multiplayer	Сеть, модем, Интернет (Gamespy) Windows 95, 98

"Он в Парке Культуры шары катает".
Манька-Облигация (про Копченого)

Помнится, еще совсем недавно существовал в нашем бытие образ мужчины, одетого в бордовый пиджак с позолоченными пуговицами, свободные штаны и блестящие туфли. Работал такой человек, разговаривая по мобильному телефону, отдыхал же, как правило, в принадлежащих ему или его "корешам" дворцах, непременным атрибутом которых являлось наличие знаменитых саун и бильярдных. К последним обязательно прилагались длинноногие, с виду роскошные женщины, отменно умевшие принимать эротичные позы возле бильярдных столов. Слава богу, последнее время такие типажи уходят из повседневности, прочно закрепляясь на страницах различных сборников анекдотов. Конечно, индустрия компьютерных игр не могла не отреагировать на столь колоритные личности и на их окружение. Появившийся в России "Провинциальный игрок" снискал популярность именно благодаря "случайному" сходству персонажей с яркими типажами российской жизни и героями голливудских блокбастеров. Иногда грубоватый, иногда тонкий юмор, запоминающиеся внешности и яркие пейзажи обеспечили игре право на светлую жизнь. Однако сейчас бильярд стал настолько доступен нормальным людям, что из способа покрасоваться перед окружающими он превратился в довольно массовый если не спорт, то способ коротать время. А вот для такого подхода "Провинциальный игрок" не совсем годился – собственно, бильярда там было маловато.

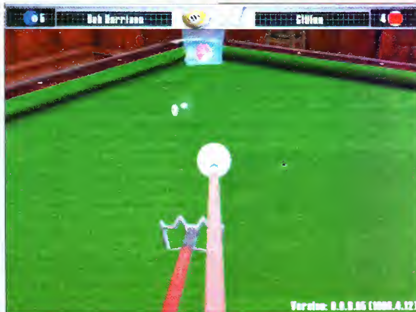
Именно с целью восполнить этот пробел мы и обратились к произведению компании Psygnosis - Expert Pool. Вообще, Psygnosis - довольно уважаемая геймерами контора. Знаменитые Destruction Derby, Formula 1, 3D Lemmings не говоря уже про убийцу Лары Крофт, Drakan - весомый послужной список.

Конечно, сделать хороший бильярд – это не смоделировать мочиловку на дорогах или битву на драконах. Здесь технические трудности – ничто по сравнению с философскими проблемами. Ведь суть бильярдного спорта уловить не так и просто. Пол Ньюмен и Том Круз в фильме "Запах Денег" долго решали между собой дилемму по поводу того, что лучше – выигрывать партии или зарабатывать деньги на поражениях.

"Не учи ученого..."
Глеб Жеглов (гражданину Копченому)

Позволю себе предвосхитить события. Основной вопрос философии творцами из Psygnosis был решен в пользу спорта. Первым положительным следствием этого решения стал практически идеально смоделированный процесс непосредственно игры. Действительно, основными достоинствами игрока в бильярд можно считать идеальный глазомер, твердую руку и, так называемое чувство шара, помогающее рассчитывать траектории отскока с учетом сложных вращений. Так вот, в большинстве виденных ранее симуляторов игры на бильярде ни одно из этих качеств по большому счету не требовалось. Двухмерное поле, прорисованные траектории шара, возможность изменять силу удара неестественными методами (например, длительностью нажатия кнопки), упрощенная физика отскоков – все это делало процесс игры не просто сильно урезанным, а переводило его в ранг второстепенной составляющей.

В Expert Pool же претворена в жизнь очень нетривиальная схема нанесения удара. Для его выполнения вам не понадобится нажимать никаких кнопок. Вы просто наводите с помощью мышки кончик кия на нужную точку шара, выбираете направление кия и наносите удар, совершив движение мышкой же по коврику. Отлично, теперь играющий должен на глаз определять направление движения шара, его вращение и своим мускульным усилием определять скорость удара. Ближе к действительности что-либо придумать трудно. Конечно, такой принцип игры требует определенной сноровки, не говоря уже про то, что мышка должна быть послушной не меньше, чем у мастеров Quake или Duke Nukem. Для совершенст-



вования удара в игре предусмотрен режим тренировки, по ходу которой вас детально ознакомят со способами вращения шара и основными принципами разлета после соударения.

Ну и для чего это надо? А для того, чтобы принять участие в соревнованиях. Нет, конечно, можно поиграть и тренировочные игры. Я бы даже сказал, что, в отличие от всяких там NHL и FIFA играть отдельные игры в бильярд не менее интересно, чем турниры. Связано это, прежде всего с тем, что в одиночной игре больше свободы в выборе соперника, типа игры, и места. На соревнованиях вам, в основном, придется играть с чопорно выглядящими по принятой в международных бильярдных кругах моде противниками, а в свободном полете вам могут попасться довольно темпераментно одетые личности. Правда, соблазнительных девушек я не разглядел. Зато помещения, в которых можно покатать шары, завораживают своим разнообразием. От неприкрытой кичливой пышности огромных салонов до культовых придорожных кабаков. Турниры же играются в таких залах, какие доводилось видеть только в фильмах про Лас-Вегас, и проверить соответствие их реальным вряд ли представится возможность, хотя

желание, конечно, есть. В общем, вышесказанным можно ограничиться, описывая оформление игры. Разве что стоит еще раз акцентировать внимание на крайне реалистичном трехмерном виде игрового стола, дающем возможность грамотно прикидывать последствия удара.

Нельзя также не упомянуть прямо-таки энциклопедичное многообразие различных типов игры. Можно играть в классический пул или в его разновидности, приписанные различным местностям, можно, например, в девятку или вообще в игру по никому не известным правилам. Например, в такую, в которой управляться приходится двумя шарами, а в центре стола в положении "без донышка и с запаянным горлышком" стоит бутылка, попадание по которой при определенных условиях приносит существенные очки. Как и следовало ожидать от создателей Crazy Ivan, любимых в нашем народе разновидностей бильярдной игры не предусмотрено. А жаль, ведь с такими возможностями удара и вращения шара любители Американки или Русской Пирамиды получили бы истинное удовольствие, ввинчивая в строгие лузы мудреные "свояки". Однако неудача, постигшая "Провинциального Игрока" с моделированием русских вариантов бильярда (начинающий партию гарантированно выигрывал) наводит на мысль о сложности этой затеи, берущей свои истоки в сложной же русской душе. Чем сложней чего-либо куда-либо забить, тем больше нам это нравится. Неприятно, конечно, и отсутствие снукера – вполне добропорядочной игры, признанной по всему миру. Но от таких нападок Psygnosis обезопасил себя названием игры. Ну, что же, Pool так Pool. Тем более что по утверждению разработчиков стиль, атмосфера и напряжение этой игры передается достоверно. И, пожалуй, с этим можно согласиться.

"Выиграли, получите".
Копченый (Жеглову)

Так что же потеряли создатели Expert Pool, уделив повышенное внимание спортивно-ознакомительной стороне? Абсолютно проигнорированным остался финансово-развлекательный вопрос. Интересно, сами ребята из Psygnosis пытались играть когда-нибудь в бильярд на "просто так"? Конечно, безумно приятно выиграть на хорошем уровне сложности какой-нибудь Лас-Вегасский турнир. Тем более что упомянутым выше Полу Ньюману и Тому Крузу это не удалось. Но хотелось бы, чтобы этот факт отразился хотя бы на виртуальном благополучии. А кусочек RPG, когда после побед на заработанные деньги покупается кий получше, берется пиво подороже и танцуется девушка попослушней? Нет, без этого элемента бильярд действительно превращается в унылое перекатывание шаров по столу. Так что может быть разнузданно-меркантильный "Провинциальный Игрок" и не устраивал педантов по технике игры, но отдохнуть в него было приятнее. А, впрочем, лучше берите с собой друзей-подруг и заходите в ближайшее увеселительное заведение, зеленые столы вас ждут. Только помните, три ошибки подряд – проигрыш.

RPG - ADVENTURE

Здравствуйте! В этом месяце раздел RPG/Adventure получился несколько необычным. Начать хотя бы с того, что ролевых игр в этом месяце не выходило. Да-да! Ни одного релиза. С одной стороны, это грустно, навевает нехорошие мысли вроде "а не загнулся ли жанр?" (Хе-хе! Напугались? А это просто шутка была!), и добавляет работы сотрудникам. Редакторы носятся с выпученными глазами, авторы выжимают материал по крупицам, пытаясь "впихнуть" свежую, появившуюся час назад, информацию в уже сверстанные и готовые к печати статьи, появление новых screenshot'ов версткой расценивается не иначе как вселенская катастрофа, главный редактор... Нет, об этом писать не стану, инстинкт самосохранения... Короче, идет обычная работа в совершенно необычном ритме.

Однако если взглянуть на это "релизное затишье" с другой стороны, можно найти и кое-что положительное: в разделе появилось место, позволившее рассказать вам о наиболее интересных проектах, ожидаемых в обозримом будущем. И, что не менее важно, дало возможность более активно поработать с фирмами издателями и разработчиками игр. Чтобы не забивать читателю голову и не подменять "честным словом от редактора" содержание, перечислять поименно игры, которые должны выйти мы не будем — наиболее интересные проекты описаны дальше. А вот сказать о наметившихся тенденциях, видимо стоит.

Во-первых, радостное сообщение для "Diabloпоклонников". Очень похоже, что подражателей прорвало. Как это господа, привыкшие жить на чужих идеях, так долго терпели? Ведь незабвенный hack'n'slash от Blizzard вышел около двух лет назад! Видимо, копили силы, приглядывались... Теперь анонсы игр a-la Diablo сыплются как из рога изобилия. DarkStone, NOX, Akuma... Короче говоря, скоро всевозможных клонов будет столько же, сколько и у Command & Conquer. Хочется крикнуть: "Что вы творите! Ну, не повторить вам успеха Diablo, не повторить! Эта игра была первой, разработчик отлично угадал момент и выпустил ее вовремя!" Но ведь не послушают. Поэтому и кричать не станем. Просто отметим для себя обозначившуюся тенденцию.

Во-вторых. Футуристические RPG, похоже, выходят из глубокого подполья. Можно любить sci-fi RPG, можно не любить, но не замечать уже нельзя.

В-третьих. Явно наметилась тенденция возвращения в жанр классических ролевых игр. Так, чтобы "все по-правильному". Фэнтезийная игра, партия персонажей, противные монстры и разномастные NPC. Причем вовсе не обязательно по правилам AD&D. Мы постараемся уделять играм по альтернативным системам особое внимание. Почему? Да просто про "Продвинутых Драконов..." найти информацию можно где угодно, а вот об остальном почему-то забывают. И начнем пристрастно разглядывать игры, основанные на других системах, прямо с этого номера.

О квестах. Полуобморочное, предынфарктное состояние жанра продолжается. Не то, чтобы adventure умер — он просто совершает судорожные движения, очень сильно смахивающие на предсмертные конвульсии. Кто виноват? Да все та же спешка и желание выпустить игру раньше конкурентов. Ругаться на страницах журнала не хочется, а кроме ругани и сказать-то нечего. Будем ждать и надеяться...

И последнее, о чем хотелось бы сообщить. С этого номера мы планируем публиковать специфический ролевой юмор. Надеюсь, что он будет доступен для понимания не только "патриархам" жанра. Может быть, набегавшись по коридорам вожделенного Q III, какой-нибудь заблудший "фёрст-персон-шутерник" (не обижайтесь, квакеры, халфлайфщики и анрыльцы) посмеется вместе с нами и согласится со старой арабской поговоркой, что "мужчина должен встречать врага лицом к лицу, с саблей в руке, в крайнем случае - стрелять из ружья"... В общем, читайте, ругайте, хвалите. Счастья вам. И гномов...

Александр Затолокин

Грызъ

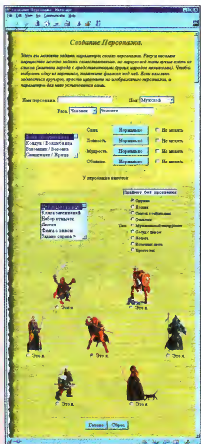
Сетевой город

Игрушки без картинок?!

Давным-давно, когда перфокарт с DOOM'ом было не достать ни за какие деньги, первые геймеры рубились в несложные текстовые адвентюры. "Ты стоишь посреди пещеры и видишь противного монстра" - писал компьютер. "Дать монстру в ухо" - набирал геймер и жутко тащился, читая красочное описание кровавой драки.

Древние текстовухи живы и сейчас, перебравшись в Internet под видом Multi-User Dungeon'ов и книг-игрушек. Первые, наверно, в пояснениях не нуждаются. Вторые - просто-напросто истории, каждый эпизод которых заканчивается двумя-тремя вариантами дальнейшего поведения героя. Выбирая один из путей, читатель по-своему изменяет сюжет книжки - как в "Мерцании Эльфийского Портала" Д.Браславского (*www.postman.ru/~bras*).

Создатели web-страничек уже давно используют идею текстовых игрушек, создавая виртуальные библиотеки, выставочные залы и целые города. В немногочисленных рядах последних находится и сетевой город Огрим (*ogrim.cjb.net*).



■ Вот какие бывают большие мониторы

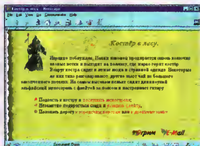
Город в окне браузера

Подобно обычному RPG'шному сайту, Огрим разбит на несколько разделов. В таверне можно раздобыть сценарии для AD&D-подобной системы FUDGE, в лесу разбросаны правила полигонных ролевок, а мучительно знакомую "My Linkz Page" заменяет перекресток у городских ворот. В общем, для комплекта не хватает только желтого мужика со шлагбаумом "Under Construction".

Если бы этим все и закончилось, получилась бы просто хитро оформленная страничка (в настоящее время лучший образец подобной архитектуры - Тоже Город, *tgorod.go.ru*). Особенность Огрима в том, что файлики и тексты достаются вам не на халяву. Чтобы послушать байки игроков-AD&Dшников, придется сперва поставить им пива. А потерянный листок из блокнота со сценарием игры надо разыскать совсем в другом месте города...

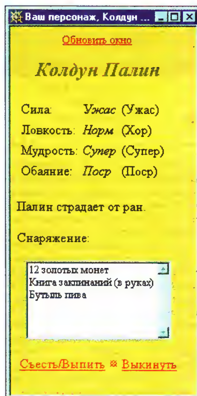
Как и во всякой RPG, для блуждания по квестам необходим персонаж, или так называемый "герой". В самом начале путешествия вам нужно задать его характеристики (Силу, Ловкость, Профессию и так далее) и определиться, что взять с собой.

Свежесозданный субъект оказывается перед городскими воротами. Чтобы занять его чем-нибудь, нужно просто щелкать на надписях-ссылках. В городе персонаж может купить себе оружие или выпить пива, в окрестных лесах - заработать по чайнику. Одним словом, здоровый досуг нормального приключенца. Ну и, конечно, можно болтать со встречными, читать всякие книжки и разыскивать закопанные свитки, добывая те самые тексты и файлы.



■ Окрестности города

Успех ваших действий будет зависеть от личных качеств героя и от имеющегося у него имущества (все это можно посмотреть в отдельном окошке). Неотесанный Воин и мудрый Колдун увидят в браузере очень разные странички, и пути к цели у них могут быть разными. Например, Колдун может отогнать привидение заклинанием, а Воину для



■ Параметры персонажа

этого нужно искать талисман.

Жуткие процессы в вашем браузере, позволяющие Колдуну обижать призрака, выглядят примерно следующим образом. Щелчок по ссылке запускает скрипт - программу, записанную на языке JavaScript в недрах только что загруженной web-странички. Скрипт заглядывает в сохранку, которая в виде "печенья" (cookie) упрятана в закромах браузера, и проверяет Мудрость Колдуна. Если ее в достатке, нечисти приходится худо.

Планы застройки

Задуманный изначально как подобие книги-игры, Огрим со временем все больше обрастает скриптами и превращается во что-то вроде MUD'а. Вполне возможно, что в будущем его посетители смогут общаться друг с другом, торговать виртуальным барахлом, с помощью магии создавать собственных чудищ и науськивать их на товарищей. И уж совсем точно, что Огрим не останется в одиночестве. Уже сейчас прорубаются дороги в другой сетевой город - Оклин (*www.chat.ru/~dark_cave*), скоро герои смогут свободно бродить туда-сюда. Может быть, лет через двадцать множество объединенных городов соберется в целую сетевую страну... ▲

На зов Ашерона откликнулся
Каменщиков Сергей aka Veles

Asheron's Call Preview
[beta-test]

Жанр	Онлайновая RPG
Издатель	Microsoft
Разработчик	Turbine Entertainment
Требуется	P-166, 32 Mb RAM, модем 14400
Дата выхода	Весна 2000 года
Сервер	http://www.zone.com

Не хочу молчать. Не могу молчать. Не буду молчать. Сегодня вы услышите из моих уст шокирующие признание. Я люблю Microsoft. Вот так. Лаконично, строго, безапелляционно. Смелый шаг и все такое. И дело совсем не в отличной операционной системе, в которую встроен такой красивый и безупречный калькулятор, и даже не в том, что пятый эксплорер практически перестал виснуть через каждые пять-шесть минут. Просто с августа месяца я занимаюсь бета тестированием онлайновой ролевой игры Asheron's Call от Turbine Entertainment, издателем которой станет корпорация Microsoft. У последней отличный нюх на шедевры.

Все то время, что ушло у авторов на подготовку рабочей бета-версии игры, я, честно говоря, не мог внятно объяснить мою заочную привязанность именно к Asheron's Call, а не к Ultima Online или Everquest. Сейчас, когда позади два месяца игровых приключений, могу с уверенностью заявить, что я был прав и полностью (ну, процентов на 85) доволен увиденным. А то, что вызвало разочарование, еще не поздно поправить. Для этого и предназначен период бета тестирования с бесконечным скачиванием патчей и отловом надоедливых багов. Начинается же все, как обычно, с создания аватара, то есть персонажа, который отправится на поиски приключений в игровую вселенную Asheron's Call, где катастрофически не хватает настоящих героев. Ибо не каждый отважится откликнуться на зов. Зов о помощи.

Спасение утопающих

Место действия – остров Dereth, где многие столетия мирно и тихо жила раса Empyrean. Но могущественный (других не держим) волшебник Ашерон, не злобы ради, а исключительно в научных целях, открыл портал в другую вселенную, откуда моментально возникли толпы существ (Olthoi), преимущественно животных, с явными кровожадными намерениями. Магу ничего не оставалось сделать, как отправить исконных жителей в слой между реальностями, а самому попытаться противостоять неожиданным захватчикам. Тем временем энергии, задействованные в процессах спасения, произвольно раскрыли новые порталы, в том числе и в мир людей (Ispar). Им-то как раз повезло меньше всех. Пожизненное рабство – вещь неприятная во всех отношениях. Но нашлись смельчаки, которым однажды все-таки удалось поднять восстание и расправиться с королевой врагов, отдав за это свои драгоценные жизни.

Десять лет спустя в этот мир, полный опасностей, попадете и вы. Вопрос в том, кем вы будете.

Они сделали это

Процесс генерации персонажа изначально выглядел на бумаге подозрительно идеально. Обещали десяток

уникальных классов с тончайшей настройкой, тысячи возможных комбинаций внешнего вида только на старте, не говоря уж о дальнейшей экипировке, несколько уникальных рас, массу других полезных настроек. Самое удивительное – формально реализованы практически все заявленные возможности. Редкость для современных разработчиков, достойная похвалы, даже принимая во внимание ключевое слово "формально".

Генерация может проходить по одному из трех вариантов. Во-первых, программа за считанные секунды готова предложить вам персонажа с абсолютно случайным набором компонентов. Смысл такого подхода остается для меня большой загадкой. Во-вторых, выбирая типовой класс для героя, вы можете подправить любые его характеристики в самом конце генерации. И, в-третьих, можно делать персонажа с нуля. Однако такой подход не принесет ничего хорошего, если вы посредственно разбираетесь в сложнейших взаимосвязях параметров, рас и навыков. Так, экспериментируя с ба-

лансом магии и физической силы, я получил в качестве результата воина, который был не в силах поднять даже самый простой меч, зато мог произнести парочку дешевых заклинаний.

При втором (оптимальном) варианте генерация разбита на 8 последовательных шагов. Выбор расы, пола, лица, одежды, класса, параметров, навыков и стартового города. Настоящая игра в игре. Сотни, скорее, даже тысячи, комбинаций. Опять-таки в идеале. Например, лицо персонажа состоит из четырех независимых блоков: лоб, глаза, рот и тип волос. Допустим даже, что есть 20 вариантов для каждого из этих блоков, кроме волос, у которых всего 4 вида прически, три цвета и десяток оттенков. Получаем несколько сотен вариантов. Но беда в том, что в игре некогда смотреть на лицо других персонажей крупным планом, да и различить там что-то кроме прически бывает трудновато. Значит, фактически вариантов много, но разница не всегда так уж очевидна. Запоминается лишь цвет кожи, раса и прическа, если она не закрыта головным убором. Правда, по ходу дела встречаются различные типы одежды, которые частично компенсируют возможности неудавшейся идеи с уникальностью лица.

Со знанием этим я вышел из дома

Навыки поделены на четыре группы. Специализированные (первичные), выученные (вторичные), не выученные и те, что данному классу в принципе запрещено применять. При получении очередного уровня персонаж становиться богаче на несколько очков, которые можно потратить на изучение новых навыков. Чтобы этот уровень заработать, требуется набрать определенное количество очков опыта. Более того, эти очки можно и нужно тратить на подъем характеристик или параметров. Учитывая, что параметров и навыков очень много, глаза поначалу разбегаются. Сразу понять, что же увеличивать, трудно, а тратить драгоценный опыт впустую тоже нельзя. Здесь имеет смысл запомнить несколько основополагающих принципов.

С ростом значения параметра или навыка растет и цена апгрейда. Иногда очков, требующихся для поднятия одного параметра на единицу, хватает на десять единиц другого. Навыки, которые часто применяются во время игры, растут самостоятельно. Например, чем чаще герой машет мечом, тем быстрее сам по себе будет расти навык владения этим видом холодного оружия. И, наконец, есть параметры базовые, используемые при вычислении других характеристик, и расчетные. Если вы поднимите стамину (расчетный параметр, равен показателю выносливости), то никакого эффекта в других расчетных величинах не получите. А если выносливость, то поменяются результаты всех формул, где участвует выносливость.

Хроника мечника

Ранним утром я спешно покидаю безопасный и уже просыпающийся город и отправляюсь на ежедневную охоту. Предварительно пришлось продать все вчерашние трофеи и купить дорожных чеков на полученное золото. Я не столь безгранично силен, чтобы таскать с собой запасной меч и мешок монет, имеющих непомерный вес. Надетая пластинчатая броня (слишком тяжелая для моего уровня и слишком дорогая для моих ограниченных финансов) в купе со всевозможными элементами обмундирования (рукавицы, наручи, сапоги, шлем) итак дает о себе знать. Надеюсь, что после сегодняшней прогулки мой рюкзак снова окажется заполненным по самое не могу.

Благополучно миновав развилку дорог, убегаю на запад, в русло широкой реки. Целенаправленно забираюсь на самый высокий холм в округе. Отсюда открывается отличный вид на окрестности. Над горами, что на противоположном берегу, встает летнее солнце и заливает русло ярким желтым светом. По небу бегут малочисленные облака. Отчетливо слышно кваканье лягушек, с деревьев порой опадает листва, медленно планируя на еще не прогретую землю. Над полянами порхают бабочки. Красота. Ничто не предвещает грядущей бойни.

На пляже замечаю костерок, у которого собрались мои излюбленные противники. Абсолютно нагие, за исключением набедренных повязок, в рост человека гуманоиды с зачатками интеллекта, позволяющего применять разнообразное, хотя и примитивное, оружие. У желтого в руках копье. Белые разжились короткими мечами. Выбираю желтого, так как он даже внешне выглядит суровее, и устремляюсь вниз, по склону. Где-то на полпути они меня заметили и ринулись навстречу. Хуже другое. По колено в воде стоят еще двое. И как я их раньше не заметил? Желтый - на сей раз с булавой и явно физически мощнее своих собратьев, а вот белый, вроде бы, безоружен. Внезапно что-то со звоном ударяет в выставленный мною щит и отлетает в сторону. Метательный нож. Слишком мал, чтобы я смог разглядеть его на

Потраченные вышеописанным способом очки все равно приплюсовываются к сумме, необходимой для перехода на следующий уровень. То есть, никуда не пропадают. Что касается классов, их пока мало. Три профессиональных мага, мечник (воин, специализирующий исключительно на мечах), лучник, воин, и вор. К коммерческому релизу придумают новых. Кому не лень, экспериментируйте самостоятельно. Все средства для этого имеются.

Интерфейсом об тейбл

Рискну заявить, что такого красивого и одновременно максимально удобного интерфейса еще не было. Все исполнено максимально четко, с явной любовью. Каждая мелочь находится на своем месте. В развернутом виде интерфейс занимает половину игрового экрана. Достаточно много, зато перед глазами сразу весь инвентарь или статистика персонажа, или какое-то другое информационное окно, и в то же самое время ваш герой способен перемещаться, вести бой или выполнять любые другие активные действия, что отражается на второй части экрана. Более того, движок подстраивается таким образом, что игрок не теряет радиус обзора. Сохраняя кругозор, изображение хитрым образом сжимается, а не обрезается, как это принято в большинстве игр. Весьма удобно.

Ну, а свернутый вариант (такую красоту и убирать-то жалко) оставляет процентов 80 под трехмерный движок, который, почувствовав свободу, резко укрупняет изображение.

Чудеса древней технологии

Когда начиналась разработка Asheron's Call, графические ускорители только-только появились на свет и ни о какой их поддержке заявлено не было. К тому же авторы пошли по пути максимального упрощения при создании новых уровней и минимума информации, передаваемой от каждого игрока на сервер. Акцент, как видно сделан, на вероятное расширение игрового мира в будущем и отсутствие лага. В результате до сих пор нет полноценной поддержки графических ускорителей.

Признаться, я давно уже отвык от трехмерных игр без 3dfx или с выборочной поддержкой отдельных функций, поэтому, впервые запустив Asheron's Call, долго не мог адекватно воспринимать приличный по всем параметрам движок с такими странными текстурами. Скажем, текстура земли (травка, цветочки и так далее) выглядит столь грубо и излишне ярко, что портит своим присутствием общую картину. Вот такая маленькая недоработочка. В остальном, особых претензий нет. Стандартный трехмерный движок, без излишеств, тормозящих онлайновую игру, но с замечательными световыми эффектами, сопровождающими многочисленные заклинания магов. Впрочем, и воины могут похвастаться волшебными щитами и мечами, по лезвию которых пробегают языки пламени или стекают капельки яда.

Камера послушно вращается в любом направлении и в полной мере демонстрирует красоту окружающего мира. Недурно смотрятся крупные здания, архитектура подземелий. На поверхности пейзаж украшают трехмерные деревья, с которых падают практически живые листья, и цветы. В воздухе летают бабочки и птицы. Такими нехитрыми средствами создается иллюзия динамического игрового мира.

А уж небо! Запустив Asheron's Call в первый раз, я был приятно удивлен именно небом в этом игровом мире. Оно буквально живое и каждый раз новое. Облака передвигаются под действием ветра, встающее солнце почти реально

распускает свои лучи, в небе видны спутники. Просто фантастика. Классно реализованы погодные условия (дождь, молнии) и плавная смена дня и ночи.

С технической точки зрения движок даже наделен интеллектом, позволяющим ему автоматически подстраиваться под скорость соединения и вычислительные способности вашего компьютера. Могу подтвердить, что на практике этот метод реально действует. Кстати, в верхнем правом углу имеется индикатор, отображающий в наглядной форме качество связи на текущий момент. Еще один плюс местного интерфейса. Всегда знаешь, что творится с соединением и стоит ли вступать в следующий бой, не рискуя потерять коннект с персонажем в самый разгар схватки.

Спаси дерево, убей бобра

Итак, убедившись в качестве связи, выберем жертву. Система боя организована следующим образом. Первым делом нужно войти в боевой режим. Иначе персонаж не сможет оказать противнику никакого сопротивления. В лучшем случае он будет способен идентифицировать приближающуюся опасность, демонстрировать свои эмоции (радость, недовольство и т.д.) или прилечь для восстановления сил. В боевом режиме герой визуально красиво (что есть, то есть – движения завораживают) достанет свое излюбленное оружие, если речь идет о воине. Теперь нужно выбрать конкретную цель и определиться с двумя параметрами ударов. Во-первых, решаем куда бить: в ноги, в голову, в туловище. И, во-вторых, что важнее: скорость удара или сила (графический индикатор соотношения виден на скриншотах с эпизодами боя). В зависимости от установок персонаж начнет выполнять те или иные виды атак. Специальная опция позволяет автоматически наносить удары после первого вашего выбора. На самом деле, в сражении важно лишь вовремя переключаться на новых противников, не мешая персонажу атаковать, а также вовремя уносить ноги. Остальное на совести программы. Прелесть такого метода заключается в том, что достаточно дать одну команду, и уже не страшен обрыв связи. За судьбу персонажа можно быть спокойным.

Маги бьются заклинаниями или самыми легкими ножами. У них другой интерфейс боя. Нужно лишь выбирать заклинания, да следить за регенерацией маны. Здесь сложность несколько иного плана. Обычный fireball летит по прямой, как ему и положено. Но противник-то не всегда стоит на месте, дожидаясь, когда его поджарят. Поэтому маги очень часто промахиваются. Эта неприятность свойственна и лучникам, стрелы которых, кстати, летят по правильным траекториям, зависящим от удаленности мишени. Законы физики соблюдены.

Если героя убивают, то ничего страшного не происходит. Он ведь почти бессмертный.

Дункан, можно я отрублю тебе голову?

Волшебник, до которого сквозь град заклинаний добрался противник, - мертвый волшебник. Так было всегда. И в этом плане Ultima Online не исключение.

таком расстоянии в руках противника. Значит, вооружены все пятеро.

В этот момент мы начинаем ближний бой. Первым делом встаю так, чтобы закрыться телом копейщика от летящих в мою сторону ножей. И тут же начинаю наносить колющие удары по врагу. Прелесть этого вида атаки в быстроте. Копье действует несколько медленнее, поэтому я ощутимо выигрываю. Кроме того, я неплохо владею критическими ударами и хорошо защищен, поэтому копейщик умирает еще до того, как его друзья достигают места схватки. Переключаюсь на второго желтого. Бью несколько раз по ногам. Затем в голову. Он падает. Остались трое. Теперь резко меняю тактику. Удары пошли тяжелые, медленные, рубящие от всей души. Скалкеры (так зовут этих гуманоидов) умирают один за другим. У метателя ножей кончились боеприпасы, и он кидается в ближний бой.

Когда падает последний противник, я тщательно осматриваю трупы и переправляю в заплечный мешок самое ценное: копье, булаву и несколько золотых. Идти становиться тяжелее. Сажусь прямо между телами на холодный и мокрый прибрежный песок и отдыхаю. Со здоровьем пока все в порядке, а вот тяжесть инвентаря пагубно сказывается на моей выносливости.

Изрядно потренировавшись на скалкерах, решаюсь на марш-бросок в стан противников. Благополучно миную портал. Туда лучше не соваться. Добрые люди в свое время предупредили. По колено в воде перехожу реку вброд. Навстречу мне устремляются три феи. С такими, милыми на первый взгляд, девушками я еще дела не имел, да и уровень у них повыше моего, но отступать уже поздно. Когда здоровье начинает стремительно ухудшаться, а удары не достигают цели, я пытаюсь-таки вырваться из ближнего боя и оторваться от преследователей. Однако выясняется, что летают феи гораздо быстрее, чем я бегаю. Последнее, что я успеваю увидеть перед неизбежной смертью, - это выпущенное в мою сторону замораживающее заклинание. Потом лишь тьма. И далекий свет спасительного портала...

гда, так обстоит дело и в Asheron's Call. Воинам всех мастей жить несколько легче. У них относительно крепкое здоровье и стамина, потеря которой также обычно приводит к смерти, потому что удары становятся слабыми, а бег превращается в ползание по пересеченной местности. Уклониться от боя в таком случае практически невозможно.

Итак, персонаж все-таки умер. Чем это явление опасно? Потерей некоторых, случайным образом выбранных предметов, денег и, что самое печальное, части опыта заодно с введением понижающего коэффициента для текущего значения параметров навыков. Жаль, конечно, но пережить можно. Последствия смерти (в первую очередь, понижающий коэффициент) будут устранены с течением времени или с набором определенного количества опыта.

Возрождение свежеубиенного происходит моментально, но в другом месте, у последнего помеченного персонажем Камня (Life Stone). Дабы не терять денег, но иметь после смерти возможности прикупить утерянную кольчугу или любой другой предмет, а также в связи с очень большим весом золота (инвентарь сильно ограничен этим показателем), игроки запасаются дорожными чеками. Поэтому достаточно проследовать от Камня в ближайший город и отовариться там все необходимым, чтобы почувствовать себя вновь свежим и бодрым и как следует отомстить за преждевременную кончину.

Я занимаюсь любовью, а не войной

Увы, кроме охоты на диких монстров делать особенно нечего. В принципе существует PK, но реализована эта возможность чересчур необычно. Поскольку отношение к убийству игроков игроками у игровой общественности очень неоднозначное разработчики решили подстраховаться и ввели специальный квест, переводящий персонажей в раздел PK. Благодаря такому нестандартному подходу вы при всем желании не можете причинить вреда третьему лицу, если сами еще не PK и/или если оно (имеется в виду третье лицо) не PK. Следовательно, противники указанной возможности полностью защищены от спонтанного вмешательства в их личную жизнь. Кстати, неуравновешенных PK, пробующих свои стрелы и молнии на всех подряд, на удивление мало. За все время, проведенное в игре, сталкивался с ними всего лишь пару раз.

С другой стороны, в такой масштабной онлайновой игре развеселить публику, например, отсутствием NPC технически трудновато. Особенно исходя из концепции игрового мира с его многочисленными магазинами и широким ассортиментом товаров. Система квестов также скорее мертва, чем жива. Значит, остается сражаться группами или вступать в альянсы.

Вместе весело шагать по просторам

Особая гордость авторов и еще одна серьезная отличительная черта игры от конкурентов это система гильдий и групп (партий). Братство заменяет группу, альянс - гильдию. С группой, думается, все просто и понятно. Объединяемся и делим полученный в бою опыт в пропорции, зависящей от уровня каждого конкретного героя. Совсем иначе функционирует альянс. Его создатель становится монархом, которому будут подчинены все остальные члены данного сообщества. Для тех, кого он собственноручно присоединяет, монарх становится еще и "патроном". Этот второй уровень в иерархии альянса (вассалы) также будет зазывать новичков в ряды сообщества. Поэтому рано или поздно они сами станут патронами для других игроков, а те вассалами. И так далее по цепочке. Теоретически до бесконечности. Но монарх в альянсе всегда присутствует в единственном числе. Он – глава для всех членов.

В чем смысл альянса? Дело в том, что небольшой процент опыта, но не в ущерб, а исключительно сверх уже полученного, передается от каждого игрока его патрону. Нечто напоминающее финансовую пирамиду. Только без недовольных сторон и на добровольных началах. Новички, во-первых, ничего не теряют, а во-вторых, получают помощь от старших товарищей. Это может быть новая дорогая кольчуга, меч или просто дельный совет. Кроме того, игрок находит хорошую компанию, в которой можно здорово провести время.

Чтобы сделать одних персонажей более привлекательными в каком-то из качеств внутри альянса (монарх, патрон или вассал) введены специальные навыки, развивающие, например, ваши качества как лидера или, наоборот, как подчиненного.

Промежуточный финиш или продолжение следует

На этом и остановимся. Разжигать интерес возможностями можно еще долго, но впереди обзорная статья, и я сознательно оставил часть материала для нее: география и навигация, квесты, подробности о навыках и параметрах, характеристика противников.

У игры в теперешнем ее варианте огромный потенциал. Хороший движок, интересный динамический мир, оригинальная ролевая система и система гильдий, великолепный интерфейс. Немного не хватает полигонов для полного счастья. Самое серьезное упущение – скучный игровой процесс. Постоянная охота быстро надоедает, несмотря на разнообразие противников. Надеюсь, что в перспективе этот элемент будет существенно доработан. Средств для этого много. Поэтому не прощаюсь. Ведь до коммерческого релиза времени осталось совсем чуть-чуть.

Дмитрий Смыслов

Atlantis 2

Жанр	Adventure
Издатель	Cryo Interactive
Разработчик	Cryo Interactive
Дата выхода	Ноябрь 1999 года

Покажите мне геймера, который не слыхал о Cryo Interactive. Готов спорить, если таковой и сыщется, то с неимоверным трудом. Однако весь интерес ситуации отнюдь не в этом. Ну, известна компания, ну фанатов у нее куча, этим сейчас никого не удивишь. Удивление наступает, когда начинаешь навскидку перечислять запомнившиеся Cryo'вские игрушки. Два Megarace'a, Lost Eden, Atlantis и... все. При таком небогатом списке, тем не менее, достаточная известность. Углубляться в причины этого феномена не стану, примите как данность. Могу только высказать одну гипотезу. На мой взгляд, секрет успеха игр от Cryo в том, что они всегда на шаг опережают время. Это касается практически всех значимых аспектов: графики, звука, сюжета, играбельности. Добавьте к вышеперечисленному довольно либеральные системные требования и получите рецепт неизменного успеха.

Надеюсь и теперь разработчики нас не разочаруют. Совсем скоро появится продолжение прогремевшего пару лет назад Atlantis, и оно обещает быть ничуть не хуже предшественника. А пока попробуем прикинуть, что конкретно нас ожидает.

Вообще, в сложившейся ситуации довольно много интересного и неясного. Во-первых, до выхода осталось совсем немного времени, а количество доступной информации ужасает своей скудностью. Ни одного пресс-релиза (то, что пришло в ответ на запрос разработчику, назвать пресс-релизом язык не поворачивается), отсутствие собственной Интернет-страницы, полное молчание на ведущих игровых сайтах, в общем, темное дело. Логичного объяснения происходящему не находится. Тем не менее, игрушка ожидается видная, знать хочется как можно больше, так что будем выжимать крупицы полезной информации из того, что удалось обнаружить в Сети и выпытать у создателей.

Итак, про сюжет. Вы играете за потомка героя первой части Atlantis - Seth, как известно, успешно справившегося с делом спасения своего мира. Однако спокойные дни миновали, так как звезды на небосклоне выстроились особенным образом, возвестив об очередной схватке между Светом и Тьмой. Выступая на стороне сил Света, вам придется совершить непростое путешествие по Тибету, Ирландии, Китаю и несколько менее известным широкой публике Шамбале и Юкатану. По ходу "тура" вам предстоит решить несколько загадок, тем самым принеся избавление миру от перспективы погрузиться в вечную Тьму.

Несмотря на видимую банальность завязки, Стефан Рессо (Stephane Ressot), глава отдела приключенческих игр Cryo Interactive, заявляет, что команда всерьез проработала сюжетную линию Atlantis II, так как они понимали, что "...хороший adventure должен иметь сильный сюжет, узнаваемых персонажей и запоминающегося героя...". А скудность информации по проекту в целом и его сюжету в частности объясняется нежеланием разработчиков заранее раскрывать козырные карты. Нас в очередной раз желают удивить.

Теперь относительно игрового процесса. По признанию того же Стефана Рессо, основным минусом и объектом недовольства игроков, в Atlantis: The Lost Tales была линейность сюжета и, как следствие, "нереиграбельность". Уже в 97-м это вызывало гримасу недовольства, а сейчас такой вариант просто неприемлем. Разработчики учли свои прошлые промахи и переработали схему прохождения для сиквела. В игре 18 основных головоломок и порядка 60 персонажей. Для успешного финала, по заверениям авторов, вам необходимо будет решить 10 загадок, встретившись и пообщавшись персонажами с 50. Правда, непонятно, будут ли персонажи и квесты различаться по значимости или их роль в общем деле будет одинакова? Что имели в виду создатели, говоря о "неполноте" общения и разгадывания загадок? Что в каждой новой игре перед вами будут вставать новые проблемы и встречаться различные герои? Согласитесь, такая идея была бы очень неплоха.

Могут начинать радоваться те немногочисленные пацифисты, которые уцелели после массированной атаки создателей компьютерных игр на наши неокрепшие мозги. Соскучились по игре, где не нужно стрелять, уходить от ударов и минировать подходы к базе? Ностальгируете по старому доброму Myst? Значит Atlantis II делается именно для вас. Рессо говорит, что они постарались максимально полно передать дух первых квестов, в которых успех зависел исключительно от умственных способностей игрока, а не от его рефлексов. Так что не будет ни моря крови, ни рек слез.

Напоследок о том, что известно относительно технической стороны проекта. Игра будет сделана на оригинальном движке Omni 3D, способным выдавать картинку в 800x600, поддерживающим все известные эффекты и обеспечивающим небывалую реалистичность происходящему на экране. Создатели обещают детально проработанных персонажей с реалистичной моделью движения и... мимикой, просчитываемой в реальном времени. То есть, мы сможем увидеть меняющееся по ходу разговора выражение лица собеседника и даже "вполне естественные движения его губ". Вот такого на моей памяти еще не было.

Также интересен факт, что помимо привычных CD-ROM, Atlantis II выйдет и на DVD. Что ж, Cryo, как всегда, на шаг впереди всех...

Русский Стиль

Решив купить монитор Scott...

- Scott 1554 15" 0.28 1280 × 1024@56Hz MPR II — $138
- Scott 570M 15" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120 Hz OSD MPR II — $146
- Scott 570 15" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120 Hz OSD TCO-95 — $155
- Scott 772C 17" 0.28 1280 × 1024@60Hz 50-120Hz OSD TCO-95 — $227
- Scott 786C 17" 0.26 1600 × 1200@65 50-120 Hz OSD TCO-95 — $279
- Scott 795C 17" 0.25 1600 × 1280@75 50-150Hz OSD TCO-95 — $303
- Scott 990C 19"0.26 1600 × 1200@75Hz 50-150 OSD TCO-95 — $447
- Scott TFT 15 " Multimedia — $1075

* Даны ориентировочные розничные цены

- Кинескопы NEC Technology
- Лучшее соотношение цена/качество
- TCO-95, TCO-99 — самые строгие стандарты безопасности
- Три года гарантии (первый год — обмен)

Расширяем список дилеров

Специальные цены

Рекламная поддержка
- Реклама в центральной и региональной прессе
- Обеспечение рекламными материалами

Информационная поддержка через Internet
- Цены
- Склад
- Каталог
- Новости
- Почтовая рассылка

Сервис центр
- тел. 259-7190

... Вы обязательно придете в:

Москва

Flake	(095) 236-9860
NIX	(095) 216-7001
Вентура	(095) 361-9884
Клондайк	(095) 979-2174
Компьютерный дом Амиком	(095) 250-3544
Теле - Сервис	(095) 482-0160
Техмаркет Компьютерс	(095) 723-8130

Владивосток

ГЕГ-Центр	(4232) 220-369
Компания Лион	(4232) 225-700

Воронеж

Риан	(0732) 777-556
Информсвязь - Черноземье	(0732) 533-553

Н. Новгород

Биоком	(8312) 466-743

Нарьян-Мар

Центр Инус	(81853) 239-25

Самара

Ноос-Плюс	(8462) 222-006

Смоленск

Новая Цефея	(0812) 552-332

Сыктывкар

"Эльф"	(8212) 291-084

Тверь

Визард	(0822) 423-333

Ульяновск

Ультрамарин	(8422) 411-141

Москва, метро Алексеевская Звездный бульвар дом 21, 1 этаж
телефон: (095) 797-5775 (6 линий), 215-5701
оптовый отдел: 797-5790 (4 линии)
факс: (095) 215-2057
www.russtyle.ru www.rus.ru sales@rus.ru

www.scott.ru

Гуру Брамин

Gabriel Knight 3:
Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Жанр	Квест
Издатель	Sierra
Разработчик	Sierra Studios
Дата выхода	Не объявлена

Gabriel Knight 3, притча во языцех, решил порадовать нас скринами. В остальном надежда квестового жанра и Sierra'ы лично находится в стадии тяжелого и продолжительного развития. Где конец этому – разработчики даже не намекают; так что поделимся-ка мы с вами сейчас скринами, а заодно напомним, о какой же притче во языцех идет речь.

Дело было...

Итак, первая просьба о продолжении Gabriel Knight II пришла через четыре дня после ее выхода, что избавило разработчиков от необходимости придумывать начало пресс-релизов третьей части. Культовая серия – и, похоже, последняя квестовая гордость Sierra'ы – в смысле, единственная неиспоганенная. Ну, разве что еще Larry – но к Larry пока что не заявлено прохождение, что, впрочем, в случае со Sierra'ой обнадеживает. Затаив дыхание, слушает общественность рассказы о том, как прекрасен будет GKIII, и ждет, во что все это выльется.

Итак, Gabriel приглашен "увместе" с женой на недельку в гости к члену королевской семьи – предыдущего, впрочем, образца, разжалованной, иными словами. Жена в восторге – оказывается, однако, что принц не столько жаждет видеть Gabriel'а, сколько хочет приставить его к сыну, которому, согласно проклятью семьи, должны вскоре причинить вред вампиры. Сына умыкают в первую же после приезда Gabriel'а ночь, и герой отправляется в деревеньку Rennes-le-Chateau разыскивать пропажу. Пока Gabriel опрашивает подозреваемых – к коим причисляет прибывшую в один день с ним в деревню туристскую группу в полном составе, включая затесавшегося туда своего старинного друга, - жена его, Jane, занимается исследованием мистических аспектов происшествия – сдается ей, что проклятие семьи и загадка деревни связаны самым непосредственным образом.

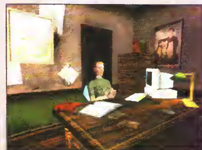
Деревня существует на самом деле – то есть в реальности. С ней действительно связана какая-то загадка – в конце прошлого века какой-то монах нашел там какие-то свитки, которые отвез в Париж, после чего вернулся и вбухал в отстройку монастыря очень много денег. Откуда были такие деньги – неизвестно; вот, собственно, и вся загадка. Для фанатов игры и просто любителей истории на сайте Sierra's лежат ссылки на страницы с информацией о культах, templars и сопутствующей литературе. Поскольку все это к геймплею отношения не имеет, мы не собираемся пересказывать эти страницы. В крайнем случае, всю необходимую информацию вам предоставят в review.

Заявки

Это все на самом деле интересно только игравшим в предыдущие части – а это даже не все теперешние квестеры. От имени Gabriel массам ни жарко, ни холодно; а вот обратить внимание на шоты имеет смысл.

Нравится? Вот добавьте к этому наличие камер, позволяющих заглянуть куда угодно, и разнообразнейшую мимику. Вдохновляет – красиво, и ничего тут не скажешь. Сразу хочется поверить, что пазлы будут интересными, что расследование будет правдоподобным до неприличия, что геймплей вообще будет настолько захватывающим, насколько этого хотят разработчики. Никаких же других доказательств нет – одни традиции, обещания да шоты. Традиции, как уже сказано, интересны только тем, кто играл (а их вообще ничего не интересует, кроме даты выхода, - серия была действительно культовой); обещания аннулируются стратегией Sierra'ы последнего времени; а вот шоты соответствуют словам "сильный графический движок" - и обнадеживают.

Квест с подобным 3D – это интересно. Рассматривайте и ждите. Геймплей, история, графика – продолжение традиций и революция в одном флаконе. Может, через полгода...



Андрей Шаповалов

Septerra Core: Legacy of the Creator

- А что такое вообще "фэнтези"?
- Ну, собирается толпа и прет куда-то...
Из разговора двух "знатоков"

Жанр	PRG
Издатель	Monolith
Разработчик	Valkyrie Studios
Требуется	Pentium 200, 32 Mb RAM
Дата выхода	4 квартал 1999 года
	Windows 95/98

Тише едешь – дальше будешь?

Вообще-то, эта игра должна была появиться еще в 1998 году. Так нам тогда обещали, о чем "Навигатор" не замедлил сообщить (особо интересующиеся могут взглянуть на ту кратенькую превьюху в номере 6 за 1997 год). С тех пор многое изменилось в нашем подлунном мире. Разработчики сменили название, и из Rabid Entertainment превратились в Valkyrie Studios. На первый взгляд мелочь, но что-то за этим кроется – просто так название компании на Западе не меняют. Это вам не Россия, где, таким образом, избегают уплаты налогов или расчетов с доверчивыми вкладчиками.

Но довольно о грустном. Игра сделана и вскоре появится на прилавках магазинов (тьфу-тьфу-тьфу и по дереву не забыть постучать). На настоящий момент имеется приличная демка, представляющая собой начальный кусочек игры, на основании которой можно уже делать кое-какие очень осторожные выводы.

Но, прежде всего, давайте определимся, за кого будем играть и где бродить.

Дом, который построил Джек

Планета Septerra – мир своеобразный и необычный. По сути дела, это даже и не планета вовсе.

Представьте себе семь плоскостей, именуемых Мировыми Оболочками (World Shells), вращающихся вокруг неподвижного Ядра (Core). А чтобы эта странная конструкция не распалась, ее насквозь пронизывает гигантский Осевой Генератор (Spine Generator). На полюсах каждой мировой оболочки имеется специальный "подшипник", позволяющий Оболочке поворачиваться вокруг осевого генератора.

Поскольку скорость вращения Мировых Оболочек относительно друг друга различна, Осевой Генератор играет роль турбины, вырабатывающей энергию, передаваемую затем Ядру.

Ядро – это огромный, размером с нашу Луну, биокомпьютер, задачей которого является постоянно следить за движением Мировых Оболочек, корректируя его в случае необходимости. Поскольку энергия для работы Ядра вырабатывается за счет движения Мировых Оболочек, а само Ядро перенаправляет эту энергию обратно Оболочкам для контроля их движения, создается нечто вроде круговорота энергии, своеобразный вечный двигатель. Лишняя энергия, не использованная для регулировки Оболочек, рассеивается по всей системе в виде Энергии Ядра (Core Power), питающей все машины, оружие и магию.

За миллионы лет вокруг поверхности Ядра образовался толстый слой углерода, спрессовавшийся под огромным внешним давлением в алмаз. Каждые сто лет Мировые Оболочки занимают такое положение относительно друг друга, что тонкий луч света достигает Ядра, где усиливается алмазной оболочкой как огромным увеличительным стеклом. Этот свет включает древние механизмы и делает возможным для людей доступ к Ядру. Правда, для этого еще надо раздобыть пару особых ключей.

Согласно легенде, тот, кто, воспользовавшись этим моментом, раскроет секрет Ядра, получит доступ в Небесное Царство...

Самой ближайшей к ядру является Седьмая Мировая Оболочка. Это темный и зловещий мир. Поскольку свет сюда почти не доходит, местная флора и фауна сама выступает в качестве фонариков, наподобие глубоководных рыб в наших океанах.

Люди, населяющие Седьмую Мировую Оболочку, в течении многих тысячелетий подвергались воздействию излучения, вырабатываемого Ядром, из-за чего постепенно мутировали в существ, именуемых Underlost. Эти создание слепы при обычном свете и ориентируются в пространстве при помощи своеобразного естественного радара. Кроме того, они способны видеть свечение, испускаемое растениями и животными и даже используют его сами – на лбу у них есть участки кожи, также способные светиться. Управляя этим свечением, Underlost могут "рисовать" на своих лбах различные символы, которые и служат у них средством общения.

Underlost не владеют технологией и используют в основном инструменты из камня. Живут они в подземных городах обособленными племенами. Правит каждым племенем свой Старейшина (Elder).

Обитающие на Пятой Мировой Оболочке нации Джинам (Jinam)

Официонтка в баре. Приятное лицо, до вот сервис некудышний

■ Маги Избранных - личности крайне опасные. Мы это учтем на будущее

и Анкара (Ankara) используют Underlost для добычи ценной руды, но среди угнетаемого коренного населения постепенно нарастают революционные настроения...

Шестая Мировая Оболочка – горная страна, унылый пейзаж которой скрашивают несколько больших озер. Хотя сами горы пустынны, у их покрытого туманом подножия можно найти животных. Однако встреча с ними добра не сулит – у всех местных обитателей имеется крепкий панцирь, делающий их опасными противниками.

Впрочем, основное население Шестой Оболочки – пираты. Их жертвами выступают корабли, перевозящие руду, добываемую Underlost на Седьмой Оболочке, на Пятую Оболочку.

Нормальных, постоянных поселений на Шестой Оболочке мало. Самое большое из них – Scumm Town, центральный порт для перепродажи награбленного добра. Рабство тут обычное дело и захваченные в плен люди используются в качестве рабочей силы, ибо пираты работать, естественно, не привыкли.

Зато по части технологии они ребята не промах. Все, что только можно купить за деньги, у них есть. И это совершенно понятно – конкуренция у пиратов жесточайшая и ради победы ничего не жалко.

Правительства у пиратов нет. Верховодит тот, у кого пушек больше. На момент действия игры главным у пиратов является некий Коннор, бывший солдат из Джинама. Любимое занятие у него – торговля девушками. Колоритный, должно быть, господин.

■ Познакомьтесь - Селина, любовница главного злодея. Потом присоединится к нам

■ Сейчас это поганый жучок испортит нам жизнь. .

■ ... но мы это дело просто так не оставим!

Кстати, его главным соперником выступает робот Лобо (Lobo), которому предстоит занять место в нашем отряде.

Выше пиратов находится Пятая Мировая Оболочка. Она поделена на два материка, каждый из которых полностью занят одной из двух местных супердержав – Джинам и Анкара. Когда-то давно они сосуществовали мирно, но те времена давно в прошлом. Теперь отношения между странами-континентами обострились донельзя, и не хватает только искры, чтобы поджечь эту бочку с порохом.

Обе стороны потратили на гонку вооружений кучу денег. Однако Джинам концентрировала усилия на разработке военных киборгов, в то время как Анкара поставила во главу угла крупный калибр.

Выше беспокойных соседей, На Четвертой Мировой Оболочке обустроился огромный Базар. Этот гигантский город тянется по всей протяженности экватора Оболочки. Торгуют здесь всем, чем можно, и все, кто может, начиная от честных торговцев и заканчивая подлыми пиратами. Естественно, в городе полно наемников, готовых предложить свои услуги всякому, у кого хватит денег их оплатить. Ну, а если приезжий чувствует себя и так достаточно крутым, тогда к его услугам танцовщицы и девушки легкого поведения, коих тут тьма тьмущая.

Управляется город непонятно как и неизвестно кем. Нормального правительства нет, налогов никто не платит (вот это жизнь!), местные крестные отцы правят своими маленькими территориями, а жизнедеятельность города поддерживают древние машины.

Согласно легендам, Базар стоит на месте руин пропавшего города Мардука, героя и бога жителей Septerra. И если тут долго искать, можно найти какой-нибудь секрет древних. Да только никто не ищет, поскольку все заняты более актуальным делом – деньги делают...

Над Базаром расположена Третья Мировая Оболочка. Условия жизни там очень суровы, так как несколько раз в году лучи солнца полностью закрываются континентами расположившихся сверху Мировых Оболочек, и наступает так называемая "Быстрая зима" (Flash Winter). За несколько часов все вокруг сковывается снегом и льдом. Выжить в таких условиях могут только самые сильные, так что с местной фауной связываться опасно.

По преданию, колдовство древнего некроманта оживляет местных мертвецов, поэтому все местные города-государства обнесены крепкими стенами, ворота которых наглухо закрываются на ночь. Каждый такой город специализируется на торговле каким-то одним продуктом. Например, самый большой город, Город Ветра (Wind City), торгует водой, которой частенько не хватает на других Оболочках. A SouthFarm, расположенный к югу город поменьше, продает животных.

Внутри городов старые обычаи причудливо сочетаются с современной технологией, так что не удивляйтесь, когда обнаружите, что за фасадом старинных каменных построек скрываются все удобства современной цивилизации.

Управляется каждый город-государство на свой лад. Город Ветров издревле был монархией, но в последнее время к власти пришел Президент, сторонник социальных реформ. До чего доведут его и сам город эти реформы лучше не задумываться, иначе головная боль гарантирована.

Вторая Мировая Оболочка интересует нас больше всего, так как именно тут начинается игра и происходит действие демо-версии.

Проживают тут Мусорщики (Scavengers), приспособившиеся жить за счет всякого хлама, сваливаемого им на головы жителями самой верхней Мировой Оболочки, Избранными.

В далеком прошлом Мусорщики были бродячим племенем, колесившим по пустыне, занимающей большую часть территории Второй Мировой Оболочки. Однако потом они осели, построив город Оазис возле гигантских труб, перекачивающих воду в таинственную Фабрику. Что производят на этой Фабрике неизвестно, но Мусорщики отвозят туда переплавленный в их плавильной печи металлолом, а взамен берут из труб воду.

■ На приеме у Императора Избранных. Вот тут-то все и начинается...

Избранных Мусорщики не любят и на это у них есть весьма веские причины. За 20 лет до описываемых в игре событий между двумя Владыками Избранных произошла локальная война. В результате почти все взрослое население Оазиса было уничтожено. И стоило Мае увидеть на горизонте воздушные корабли Избранных, как большинство обитателей Оазиса охватило беспокойство. А тут еще мэр города, мелкий, но злобный и жаждущий власти человечишка, начал пытаться промыть мозги роботам-рабочим, желая сделать из них полицейские силы, подотчетные только ему.

На самом верху Septerra, на Первой Мировой Оболочке обитают Избранные. Они считают себя прямыми потомками Мардука, древнего спасителя Septerra от царя демонов и сына таинственного Создателя. С точки зрения Избранных, именно им надлежит разрешить загадку планеты и войти в Небесное Царство, ибо все другие народы недостойны такой чести.

Когда-то Избранные жили на нижних Мировых Оболочках. Подняться на самый вверх их подтолкнуло желание овладеть энергией Осевого Генератора. Они достигли желаемого и, благодаря этому, превратились в самую технологически развитую часть населения планеты. Но за все нужно платить – под влиянием слабой силы тяжести Первой Мировой Оболочки их кости постепенно стали более хрупкими, мускульная система ослабела, так

■ Город Мусорщиков. Некозист но вид, но ведь жить где-то нодо!

что опускаться вниз для Избранных стало делом рискованным.

Но на этот раз они решили рискнуть, ибо настало время исполнения их заветной мечты – древние ключи найдены и по достижении нужного момента (когда Оболочки выстроятся необходимым образом и свет достигнет Ядра) ворота в Небесное Царство должны раскрыться перед ними.

Итак, Избранные трогаются в путь...

О свалках, роботах и девушках с синими волосами

Итак, начать великий поход нам предстоит в маленьком городке, расположившемся рядом с огромной свалкой. Свалка эта – чисто техническая, продовольственных отходов нет, так что никакой антисанитарии, плохих запахов и мух не наблюдается.

По идее, найти на этой свалке можно много полезного. Собственно, завязка сюжета как раз и строится на том, что один не в меру любящий наличные парнишка нашел кое-что среди мусора и открыл свой маленький бизнес. Однако мы с вами играем за красавицу Маю, которая просто-таки снедаема желанием жить честно и по совести, так что на свалке нам ничегошеньки не светит. Впрочем, так обстоит дело в демо-версии. Вполне возможно, что в финальной версии ситуация резко изменится, и копание в куче разных железяк станет весьма важной частью нашей игровой жизни.

Ну и бес с ней, со свалкой. Не очень-то и хотелось. Зато можно всласть побродить по городу, полюбоваться на красиво нарисованные дома и их жителей. Тут сразу надо поставить все точки над “i”: Septerra Core – “динозавр”, пришедший к нам из старых, добрых времен, поэтому всем любителям всяких там 3Dfx и “полной трехмерности” дальше можно не читать, ибо нет этого добра в игрушке. Несомненно, у кого-то это вызовет праведный гнев (“конец тысячелетия на носу, а тут без ускорителей играть?!”). Что ж, о вкусах не спорят, но давайте говорить начистоту: тенденция запихивать поддержку 3D ускорителей всюду, где только можно, по меньшей мере, выглядит странно. Да, есть жанры, где без ускорителей никак нельзя - шутеры, например, но для хорошей ролевой игры динамическое освещение всегда будет стоять на втором плане, а на передовой будет атмосфера. Атмосфера же в Septerra Core есть. Атмосфера типичного японского аниме.

■ Робот Runner. Он станет нашим верным спутником надолго

■ Кому-то не нровится лицо Мои. А вот это зря...

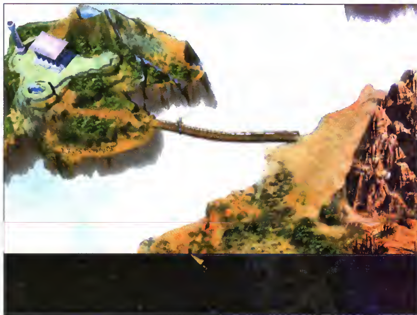
■ Сейчас мы их отметелим!

■ А я ведь предупреждал!

А вот и он, больной зуб! Краб применил свою магию...

...и верный Runner теперь стреляет по ном. Этого только не хватало...

Сам краб - тоже противник еще тот. Бьет редко, зато когда ударит, мало не покажется



У нас в пустыне все как у людей - хромы тоже имеются

Да, я уже слышу крики: "Аниме! Опять комиксы!". Собственно говоря, термин "комикс" тут не совсем приемлем. Да и комиксы комиксам рознь. В данном случае, если и говорить о комиксах, то мы имеем дело с хорошим его представителем, рассчитанным на довольно взыскательную публику. Похождения главных героев мы наблюдаем сверху-сбоку, а-ля Baldurs' Gate. Конечно, графика в Septerra Core похуже, чем в творении Interplay. Однако и краснеть разработчикам тоже не за что. Весь background прорисован тщательно и со вкусом. Сразу видно – каждую картинку рисовали вручную, а не генерили в дешевом трехмерном редакторе. Правда, серьезные нарекания пока вызывает неестественность движений героев, уж больно они смахивают на кукол-марионеток.

Идем дальше. В отличие от Final Fantasy VII, Septerra Core – "серьезное" аниме. То есть, карикатурных персонажей типа Cait Sith'a тут нет, а это, что бы там не бубнили фанаты седьмой Фантазии, достаточно весомый аргумент "за". Творение Square Soft было рассчитано в первую очередь на японский рынок и приставки, а Septerra Core "заточена" исключительно под PC и для европейцев.

Это сильно заметно и в юморе игры. Он есть, причем даже в демо-версии (эпизод, когда Мая убеждает роботов устроить забастовку протеста). Но это насмешливая ирония, а не юмор абсурда вроде гигантского желтого цыпленка, сваливающегося на головы врагов в Final Fantasy VII (помните заклинание по вызову чокобо?).

Короче говоря, если Septerra Core и комикс, то комикс европеизированный, значит более понятный нам.

Но есть кое-что, что роднит Septerra Core и Final Fantasy VII. Это – размер игрового мира. Не знаю, как вы, а я люблю, когда ролевые игры получаются необъятными. В конце концов, что это за ролевая игра, которая проходится за пару дней? Раз уж нам предложили залезть в чью-то шкуру, то пусть изволят дать оторваться по полной. Судя по демке, авторы придерживаются того же мнения, и бродить нам придется долго.

Куплю подержанный пулемет и колоду карт

Понять, насколько хорош или плох сюжет у игры, по демке совершенно невозможно. Любые предположения на этот счет пока что сродни гаданию на кофейной гуще. Поэтому мы рассмотрим второй главный элемент любой компьютерной ролевой игры – драки, благо подраться в деме нам дают не один раз.

Сражения в Septerra Core весьма схожи с боями в Final Fantasy VII. Проявлять агрессию и бить в спину нам не дадут, драться можно только с тем врагом, который атакует группу сам. При этом все участники побоища (и "наши" и "не наши") первым делом совершают прыжок, достойный чемпиона Олимпийских игр. Делается это не смеха ради, а для того, чтобы равномерно расположить действующих лиц по экрану монитора. Благодаря этому всех очень хорошо видно, и в ответственный момент не возникнет ненужных вопросов "кого бить в первую очередь, а кого – лечить".

После начала драки у каждого героя начинает заполняться особый счетчик, поделенный на три части. Как только заполняется очередная часть счетчика, герой получает возможность применить оружие или магию. Чем больше секций счетчика заполнилось, тем сильнее можно ударить противника. Однако заполняется счетчик не так уж и быстро, а враг, как известно, никогда не дремлет. Поэтому далеко не всегда бои решаются при помощи одного мощного удара. Например, есть в игре создание, похожее на огромного краба, которому любая атака причиняет всего один damage. А сам он не только бьет сильно, но еще обладает способностью натравливать членов группы друг на друга. Так вот разделаться с ним можно только одним способом – бить слабо, но как можно чаще. Вся хитрость в том, что жизни у чудища всего единиц десять, а сам он стреляет медлен-

но. Вот и получается, что, действуя быстро, его можно убить до того, как он подпортит героям здоровье.

Но бывает и по-другому. Когда на группу нападает много слабых врагов имеет смысл выждать, но зато уложить поганцев с одного удара, применив против них оружие/магию массового поражения. Тогда численность неприятеля (а, следовательно, и наносимый им ущерб) можно существенно снизить.

Словом, тут есть над чем подумать. Но что гораздо приятнее – подумать можно. Фишка в том, что после заполнения у персонажа хотя бы одной секции счетчика вы щелкаете мышью на этом персонаже мышью, и игра ставится на паузу, чтобы вы смогли неспешно выбрать желаемое действие. Вроде мелочь, зато как она все упрощает! Вспомните бои в Final Fantasy VII. Как напрягала эта возня с многочисленными меню для применения магии/предметов/оружия в реальном времени! На первых порах противник частенько успевал нанести следующий удар, пока игрок выбирал нужную опцию. Потом, конечно, появлялся навык, но... но это было уже потом.

А тут все просто с самого начала. Сразу видно, что игра создавалась для персонального компьютера с его мышью и клавиатурой, а не для игровой приставки с ее хитромудрым джойстиком.

Интересно выглядит в Septerra Core и система апгрейда оружия. У каждого героя есть свой излюбленный инструмент разрушения, с которым он никогда не расстается. Вот главная героиня Мая, как всякая красивая девушка, не блещет наличием излишней мышечной массы, поэтому и оружие у нее соответствующее – автомат. К этому неказистому на вид, зато безотказному (мы же не в Jagged Alliance 2 играем) оружию в городском магазине можно прикупить кое-какие "аксессуары". Каждая такая штучка добавляет автомату какие-то новые свойства. Например, подствольный гранатомет поражает нескольких врагов, если они стоят близко друг к другу, а запчасть с кодовым названием "sphere" позволяет одним выстрелом окучивать всех врагов сразу.

Кроме запчастей, на силу оружия влияет еще и некий двигатель (engine), тоже продающийся в магазине. За счет чего этот самый двигатель увеличивает мощь автомата – тайна сия велика есть, но что увеличивает – это однозначно.

Так, с оружием вроде разобрались, переходим к магии. Хотя Septerra Core – полностью техногенный мир, но магия в нем есть и живется ей неплохо. Вызывается магия при помощи особых карт, которые герои подбрасывают в нужный момент над головой. Вообще же, увлечение магическими картами приобретает, кажется, массовый характер – вспомните Magic: The Gathering и Arcomage из Might&Magic VII. Может, это новая мода или веление времени?

Как бы то ни было, в Septerra Core магия, судя по всему, базируется на энергии, вырабатываемой за счет движения Оболочек Septerra. Поэтому на количество маны персонажей влияют три обстоятельства: engine (тот, о котором говорилось выше), доспехи (как правило, броня, добавляющая энергию, гораздо слабее защищает) и изначальные данные персонажа (к примеру, робот Runner практически не имеет маны). Из-за этого при экипировке персонажей приходится выбирать, чем жертвовать – броней или запасом маны. Короче, тут все тоже нормально. Легкое напряжение ума вам гарантировано.

■ В Храме этот старик расскажет много интересного, а заодно и снабдит нас первым набором магических карт

Восстанавливается мана или при помощи особых предметов (строго определенное количество) или во время сна (полностью). Учитывая тот факт, что поспать можно только в гостиницах, колдовать приходится крайне осторожно.

Впрочем, куцый набор карт в демо-версии не предполагает особого разнообразия. Собственно говоря, даже оценить по достоинству саму систему магии не представляется возможным. Поэтому ограничимся пока расплывчатой фразой: магия в игре есть и ее можно использовать как во время боя, так и в мирное время.

А знаете, все еще будет...

Наверное, вы заметили, что я много раз сравнивал Septerra Core с Final Fantasy VII. Разумеется, это не случайно. Обе игры выдержаны в духе аниме, обе происходят в мирах, где техника бок о бок соседствует с магией, обе несут в себе сильный элемент мелодрамы (правда, касательно Septerra Core последнее обстоятельство подтверждено пока только косвенной информацией, выложенной на сайте игры).

Сможет ли Septerra Core соперничать с Final Fantasy VII (восьмая часть, насколько известно, ближайшие месяц-два владельцам персоналок не светит)? Неизвестно, но пока что такая надежда есть.

Все нужные для успеха условия вроде наличествуют. Необычный, но по-своему логичный и хорошо проработанный мир есть. Сюжет, если поверить разработчикам - тоже. Графика – на хорошем уровне. Персонажей, которыми можно будет порулить, в игре много (опять-таки со слов разработчиков, но тут им стоит поверить). Система боя проработана в достаточной мере, чтобы не вызывать особых нареканий. Магия имеется.

Но... все это пока как-то зыбко. Много персонажей – это хорошо, но непонятно, будут ли проработаны их характеры. А ведь именно характеры персонажей и их (характеров) развитие и есть та фишка, которая многих подкупала в Final Fantasy VII.

Магия вроде есть, но какая? Совершенно непонятно. В демке у нас есть примитивный набор заклинаний, не блещущий особыми эффектами. Не дай Бог полный набор окажется таким же невыразительным...

С сюжетом все вообще глухо. Его хитросплетение пока сокрыто в дебрях лабораторий создателей.

Короче, единственное, что можно понять из демки – игра готова. А все остальное станет ясно только после финального релиза.

Ждем ноября.

И надеемся.

Константин Подстрешный

Петька и Василий Иванович 2: Судный День

"- У нее проснулась родовая память!
- Какая память?!
- Ну, память прошлых поколений, воплощений, реинкарнация, так сказать..."
Из разговора Петьки и Чапаева

Жанр	Квест
Издатель	Бука
Разработчик	S.K.I.F.
Требуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM Windows 95, 98

Спрово – я, слево – Вoсиль Ивоныч, в середине – герой древности Дюк Ньюкем

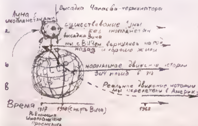
Призрак квеста бродит по России

Когда-нибудь лет через пятьдесят, не меньше, российским квестам возведут памятник, а на постаменте будут стоять Петька с Василий Ивановичем и Анкой, ну может еще Фурманова с собой возьмут. Мраморную мемориальную плиту будут украшать золотые буквы: "Спасибо героям Гражданской Войны за сохранение жанра". Детишки станут играть в Full Throttle 8 и Space Quest 24, приносить цветы к памятнику и слушать страшные сказки дедушек и бабушек о том, как много лет назад на Земле остались одни шутеры и стратегии, а про квесты все забыли. Легкомысленные внуки будут посмеиваться над стариками, называя их старыми варкрафтчиками, не веря, что на свете когда-то могло быть что-то интереснее квестов.

Прогоним маниловщину и вернемся к порой суровому, но настоящему. Сейчас автор этих строк получил в свои цепкие лапы коробку с надписью "Петька и ВИЧ 2: Судный День" и, глядя в большие красивые глаза менеджера проекта Ольги Цыкаловой, пытается узнать, что же делать с надувной "юной пионеркой" и куда девать "кусок провода". На вопрос: "как попасть в подземелье?" - раздается злобный смех заядлой квестоВИЧки. Не хотят говорить, ну и ладно. Сам догадаюсь. Может у Фурманова спросить? В конце концов, до сдачи номера осталось целых два дня.

Краткий экскурс в историю

Петька и ВИЧ 2 начинается на том самом месте, где заканчивается первая часть игры. Итак, герои гражданской войны отправились в прошлое, чтобы подменить снаряд на Авроре. Следовательно, в это время существовало как бы два Петьки и два Чапая, один из которых при нормальном течении времени, переплывая Урал, непременно схватил бы белогвардейскую пулю. Когда они вернулись обратно в Гадюкино, выяснилось, что, переплывая Урал, Чапаев был захвачен инопланетянами и был превращен в робота-терминатора, который должен был подготовить Землю к вторжению чужих. Вот гады! С другой стороны, если инопланетяне не проснулись, то кто бы похитил Чапая из Урала? У дедушки Эйнштейна от таких временных петель бы крыша съехала. Лучше всего понять получившуюся временную загогулину поможет вот этот рисунок, найденный в карманах Петькиной гимнастерки.



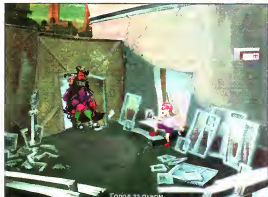
Изрядно побродив по деревеньке и не найдя хирургической помощи в катакомбах, Петька и ВИЧ переносятся в будущее. То есть это для них, конечно, будущее, а для нас с вами такое же дремучее прошлое – 1969 год. Брайтон бич. Алкаши-анархисты, сидящие на берегу Атлантического океана, и внук Павлика Морозова, продающий остатки Родины, Фурманов, выпускающий акции, и Анка-секретарша. Рокер, фанатеющий от Starcraft`а, и спившийся Дункан Маклауд. Где-то там, на востоке, за океаном, Родина, а тут - мальчик Билли, с упорством обреченного колотящий молотком по оконным рамам. "Мои форточки будут стоять по всей Америке!" – говорил он, и ведь прав оказался постреленок, стоят! Ай да Билли, ай да...

Ха, думали мы не найдем недостатков?

Еще как найдем! Петьку 2 нельзя назвать самостоятельной игрой, скорее это сиквел или даже add-on, будь такое слово применимо к квестам. Игра коротка, короче даже чем Петька 1, - квестовику хватает на один день, или даже на одну ночь, официально же подтверждено, что "Пи-ВИЧ 2" можно пройти за 3 часа. Только торопиться нам некуда, запас шуток и хохм, которыми разработчики напичкали свою игру, огромен. Проверено – ими (шутками) можно смешить редакцию одного игрового журнала целую неделю. Только хотелось бы, чтобы запас словарных "отмазок" Петьки и ВИЧа от игрока, перекочевавший из первой части игры, пополнился новыми хохмами. Чего еще хотелось? Хотелось проехаться на огромном розовом Кадиллаке, что изображен на обратной стороне ко-

Щелкните но этот журнольный столик два разо, и вы услышите, что Петька читает "Нови", не "Новиготор", о именно "Нови" :) . Приятно, черт возьми! Спосибо, СКИФы!

и клепай игрушку, чего мучаться-то? Ан нет, в Петьке вы не встретите ни одной затертой шутки или надоевшего прикола. Загадки, которых не сыщешь в других играх. Конечно, от пиксельхантинга или заданий "пойди туда – принеси то" никуда не денешься, но зато они отличаются редкой оригинальностью. Кстати, сам квест довольно простой, собственно единственная сложная заморочка встретится вам в начале игры в Гадюкино. Ну, кто бы мог догадаться,



Мольчик Билли. Сейчос он колотит форточки, через тридцоть лет он будет колотить весь мир

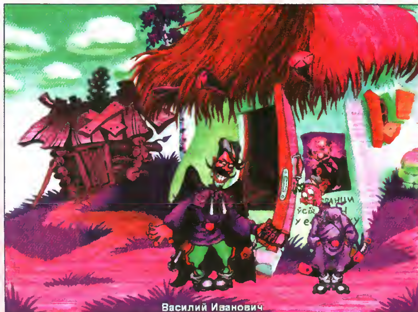
робки с игрой. Хотелось поучаствовать в ограблении банка и увидеть Чапаева в косухе, а Петьку в майке и бейсболке. И еще действительно хотелось, чтобы игра была чуточку побольше, хотя бы на пару игровых экранов. Это просьбы к разработчикам, к заготовкам на третью часть игры, которая, несомненно, будет. Не оставаться же Петьке и Чапаю в Америке?

Зато и достоинства отметим!

А вот от чего начинает круто плющить, переть и колбасить не по-детски, так это от совмещения рендеренной 3D-графики и мультипликационной анимации. Здорово на процесс формирования психики геймера действуют подземелья пришельцев, особенно возле озера магмы, вы бы видели, как трехмерная огненная капля лавы падает в подставленный Петькой чан! Красиво! Художники и аниматоры СКИФов, наверное, гениальные люди.

Озвучка производилась на студии "Союзмультфильм", которую, думается, никому представлять не надо. Или надо? Замечательная озвучка и диалоги. Говорят, кому-то они могли показаться слишком длинными, но мы этому не верим. Музыка, опять же, отличная. Вообще, звук в Петьке и ВИЧе – на "отлично", просто на "отлично".

Что нельзя не отметить в Петьке - так это неповторимый юмор. Казалось бы, что проще: взял анекдоты – вон на anekdot.ru их завалы целые,



что к веревке в колодце нужно привязать... Думаете так сразу и сказали, что? Если есть желание – загляните в конец журнала в раздел Guides, но только в случае крайней необходимости - не следует убивать удовольствие от игры готовым прохождением. Поверьте, Петька и ВИЧ 2 достойны того, чтобы пройти их самостоятельно.

Патриотический финал

И в наше суровое и трудное для квестов время встречаются в Отечестве таланты, способные и блоху подковать и длиннющие диалоги на один сидюк вместо трех уместить. Сработали российские мастера игрушку, в которую и заядлому квестовику поиграть незазорно и начинающему геймеру приятно.

Интересно, почему Grim Fandango и Gabriel Knight (заочно) называют могильщиками квестов, а обозвать так Петьку и ВИЧа не отваживается никто. Может быть, потому, что после Петьки никого и не хочется хоронить?

Игровой интерес	●●●●●●●●))
Графика	●●●●●●●)))
Звук и музыка	●●●●●●●●●)
Сюжетная линия	●●●●●●●●))
Рейтинг	7.9
Время освоения:	от 0 до 0.5 часов
Сложность:	средняя
Знание русского:	обязательно!

Антон Елизаров

Magic: The Gathering
Игры профессионалов

Самое главное, что привлекает людей во всем мире к MtG - это сложность и разнообразие игровых возможностей. Portal - всего лишь ступень, ворота в мир настоящей Магии. Если бы существовал лишь один Portal, то бешеного ажиотажа, который возникает вокруг игровых наборов MtG "продвинутого" (advanced) и экспертного (expert) уровней, просто бы не было. Об этих игровых наборах и пойдет речь.

"Классика" № 6

Выпущенная в апреле 1999 года, Шестая Редакция (6th Edition), которая еще называется "классической" (classic), является основным набором карт для всех типов турниров. Она содержит 350 карт (по 54 каждого цвета плюс 48 артефактов и 32 земли), многие из которых уже издавались в более ранних редакциях. Белый бордюр вокруг карт и римская цифра VI указывают на их принадлежность к "классическому" набору. Эта редакция, наряду со всеми предыдущими, считается продуктом "продвинутого" (advanced) уровня. Следующий шаг после Портала, и шаг весьма значительный. На самом деле, большой разницы между этим и экспертным уровнями, нет. Может быть, в экспертных наборах карты чуточку посложнее. А вот между начальным и продвинутым уровнями разница очень заметная, но об этом чуть позже.

Шестая редакция произвела неоднозначное впечатление на игроков во всем мире. Слишком много хороших и полюбившихся карт не было переиздано (White Knight, Nevinyrral's Disk, Force Spike и др.). Смириться с подобным фактом трудно. Однако в Шестой Редакции можно найти хорошие и даже ключевые карты для всевозможных типов колод. Нравится она или нет – вопрос второстепенный, ведь выбирать не из чего. Тяжело составить хорошую колоду, не пользуясь картами из шестой редакции. Есть робкая надежда, что пройдет еще годика два, и в седьмую редакцию уж наверняка будут включены все замечательные карты прошлых релизов... "саги", "легаси" и прочих "дестини".

Параллельно с выпуском основных сетов, Wizards Of The Coast издают обособленные выпуски (stand-alone expansions). С недавнего времени такие наборы стали объединять в блоки, то есть сначала издается большой сет в 350 карт, а потом два маленьких (приблизительно по 140 карт каждый). Три подобных набора и составляют блок - каждый со своими дополнительными свойствами карт, оригинальным дизайном и даже игровым сюжетом. Последний на сегодняшний день блок повествует о судьбе великого волшебника Urza; его составляют Urza's Saga/Urza's Legacy/Urza's Destiny. С четвертого октября начнется продажа нового сета Mercadian Masques, первого из грядущего блока. Как всегда, Wizards Of The Coast обещают множество новых оригинальных концепций, однако пока тяжело судить о чем-либо, так как слишком мало информации имеется на сегодняшний день. Поживем – увидим.

Ни выпуска без сюрприза!

Периодичность выхода игровых наборов уподобилась некоему циклу, начиная с выпуска Mirage. Теперь каждый год, в октябре, в свет выходит большой обособленный набор, а в феврале и июне следующего года – два дополнения к нему. Выход основных редакций, разного рода продуктов для начинающих (Portal, Starter) и коллекционных изданий (Chronicles, Anthologies) не подвержен такому строгому графику. Кто-то считает, что Wizards Of The Coast выпускают слишком много карт в год, кому-то это, наоборот, кажется вполне разумным. Очевидно одно – пока игровой интерес поддерживается на высоком уровне, все новые и новые редакции и наборы будут издаваться ежегодно.

Каждый блок обладает неповторимой игровой механикой, которая не имеет аналогов в других наборах. Рассмотрим, для примера, блок Tempest/Stronghold/Exodus. Новая способность существ – тень (shadow) позволяет не бояться блокировки обычными картами соперника, однако в свою очередь она не дает блокировать никаких других существ, кроме теней. Возможность выкупать заклинание назад после его применения (buyback) стала основной особенностью данного блока. Представьте, вы применяете заклинание, наносящее повреждение противнику, и оно не выбывает из игры, а возвращается назад в руку. Новый тип существ (Licid) позволяет трансформировать их в локальные заклятья, если того требует ход игры. Каждый игровой блок содержит подобные нововведения, которые поддерживают интерес к новым наборам и оказывают воздействие на тактику, избираемую для достижения победы.

Почувствуйте разницу!

"Профессиональные" наборы Magic: the Gathering отличаются от начальных модифицированными правилами и новыми типами карт, которые вносят значительное разнообразие в игровой процесс. В отличие от всего трех типов карт в Portal – Land, Creature & Sorcery, профессиональные наборы насчитывают аж 7 - Land, Creature, Artifact, Artifact Creature, Enchantment, Sorcery & Instant. Причем, заклятья (enchantment) бывают локальные и глобальные. Рассмотрим новые типы карт:

- Artifact (артефакт) – это бесцветная карта, ее можно применить, заплатив ману любого цвета. Артефакты выкладываются на стол с последующим использованием их способностей. Например, Braidwood Cup (Urza's Destiny) позволяет за его поворот получить одну жизнь, а Caltrops автоматически наносит единицу повреждения любому атакующему существу. Артефакты незаменимы в любой колоде, особенно когда колода сочетает несколько цветов.

Artifact Creature (существо-артефакт) – это существо, обладающее особенностью артефакта, то есть "бесцветное". Обычно это разные механические создания. Например, Bottle Gnomes (Tempest) – существа с характеристикой 1/3, которыми можно пожертвовать, чтобы увеличить свою жизнь на три единицы.

Enchantment (заклятье) – особый тип карт, которые выкладываются на стол и влияют на ход игры. Например, Absolute Grace (Urza's Saga) дарует вашим существам защиту от карт черного цвета, а No Mercy (Urza's Legacy) уничтожает все существа, нанесшие вам повреждения. Иногда нужно заплатить некоторое количество маны, пожертвовать жизнь, выбросить карту и т.д., чтобы активировать возможности определенных заклятий: Yawgmoth's Bargain (Urza's Destiny) заставляет вас пропустить фазу взятия карты, зато позволяет набрать сколь угодно много карт, платя за каждую одну жизнь. Существуют также и локальные заклятья, которые обычно влияют на существ (Enchant Creature); реже попадаются карты, воздействующие на любую карту

(Enchant Permanent). Чтобы применить такое заклинание, необходимо выбрать одну из своих или чужих карт, находящихся в игре, и наложить на нее свое заклятье. Например, Giant Strength (6th Edition) перманентно увеличивает характеристики выбранного существа на +2/+2, а Curiosity (Exodus) дает вам возможность взять одну карту, если "заклятое" (enchanted) существо наносит повреждение оппоненту.

Instant (Мгновенное заклинание) – карты этого типа имеют одноразовый эффект и, после использования, кладутся на кладбище (graveyard), если только не предусмотрен какой-либо иной вариант, возникающий, например, при использовании возможности выкупа карты назад (buy-back). Основное отличие мгновенного заклинания от колдовства (sorcery) в том, что его можно применять в любой момент игры и в ответ на любое действие. Поясняю, во время хода соперника вы можете неожиданно применить Counterspell (6th Ed., Tempest) и объявленное соперником заклинание отправится на кладбище. Здесь мы сталкиваемся со значительным отличием в правилах между Порталом и экспертными наборами. В них каждое действие нужно объявлять, так как противник может сделать ответный ход, что повлияет на успех вашего первоначального заклинания. Только мгновенные заклинания или способности карт, уже находящихся в игре, можно применять в любой момент, и выглядит это следующим образом. Заклинания образуют своеобразную стопку, то есть объявленное первым находится в самом низу, второе – сверху на первом, третье на втором и т.д. Это необходимо для подведения результата такой серии заклинаний. Вот простая иллюстрация: ваш оппонент поворачивает одну гору (mountain) и объявляет, что он применяет Shock (Stronghold) (наносит 2 единицы повреждения) на ваших Llanowar Elves (6th Edition) (1/1). Это заклинание начинает серию и становится первым в возможной стопке последующих. Вы в ответ поворачиваете один лес (forest) и объявляете, что используете мгновенное заклинание Giant Growth на своих эльфах. Оно становится вторым в стопке. Ни вы, ни ваш противник не объявляете больше никаких заклинаний и не активируете никаких возможностей находящихся на столе карт, поэтому объявленные заклинания начинают вступать в силу. Сначала ваше – и эльфы становятся 4/4 до конца хода, затем оппонента – и Shock наносит им повреждение 2. Эльфы выживают.

Пущать или не пущать?!

Иногда случается так, что среди карт того или иного игрового набора, которые, естественно, тестируются длительное время, прежде чем поступить в продажу, оказывается карта, обладающая огромным потенциалом и вносящая существенный дисбаланс в игру. Проще говоря, с помощью такой карты можно легко добиться победы. Пройдет совсем немного времени, и Wizards Of The Coast запретят пользоваться подобной "несбалансированной" картой на турнирах. Существует даже специальный список карт (banned list), в котором перечислены все запрещенные к использованию на турнирах карты. Играть ими дома или с приятелями, конечно, можно, а вот на официальных соревнованиях – увы, нет. Также есть отдельный список, ограничивающий количество одинаковых карт на турнирах (restricted list). Игроку разрешается иметь в своей колоде только одну карту из подобного списка.

Подобные случаи довольно редки. Одна-две карты на набор, вряд ли более. Обычной является другая ситуация. Представьте себе, что карта обладает вполне приличным потенциалом, но не приносит победу со стопроцентной вероятностью. Разумно ли запретить такую карту? Конечно же, нет. Иначе играть стало бы просто не интересно. Такие сильные карты стоят недешево, поэтому, если, вскрыв бустер Tempest, Вы обнаружили в нем Cursed Scroll, можете смело радоваться. "В розницу" эта карта стоит примерно долларов пятнадцать! Всем начинающим игрокам можно посоветовать без сомнений обменивать подобные супер-карты, ведь за них могут предложить пять-шесть хороших редких карт или около пятидесяти обычных и необычных, которые помогут построить Вашу первую колоду. Каждый, кто открывает очередной бустер Urza's Destiny, надеется обнаружить в нем Masticore. Это существо-артифакт является на сегодняшний день одной из самых сильных карт на "стандартных" турнирах. На ее примере можно рассмотреть, чем же отличаются карты профессиональных наборов от начальных.

Итак, Masticore (4, Artifact Creature, During your upkeep discard a card or sacrifice Masticore. 2: Masticore deals 1 damage to target creature. 2: Regenerate Masticore. 4/4). Существо-артефакт, которое стоит 4 единички бесцветной маны имеет характеристики 4/4 и обладает следующими возможностями: заплатив 2 единицы любой маны вы можете нанести 1 повреждение любому существу. Плюс к этому, за две маны Masticore может регенерировать, то есть восстановить свою жизнь после полученных повреждений. Но у Masticore есть и свой недостаток – каждый ход Вы должны сбрасывать одну карту, иначе придется уничтожить Masticore.

Сделаем краткий анализ этой карты: всего за 4 маны мы можем располагать существом с характеристиками 4/4. Это очень дешево. Способность "отстреливать" существа противника за 2 маны – просто замечательная штука. Нетрудно представить, какое влияния на ход игры может оказать эта способность. Кроме того, Masticore регенерируется, что чрезвычайно затрудняет его уничтожение и делает устойчивым к различным заклинаниям противника. Наконец, это существо-артефакт, а значит, наносимые им повреждения бесцветны и практически не могут быть предотвращены. В колоде любого цвета для Masticore найдется место.

Здесь необходимо сделать краткое отступление. Возможно, Вы спросите – что значит "бесцветные" повреждения и есть ли "цветные". В Magic: The Gathering очень важно, какого цвета применяемое заклинание, так как целый ряд существ обладает защитой от конкретного цвета. Например, уже упоминавшийся White Knight обладает защитой от черного цвета (protection from black), то есть ни одно черное заклинание на него не действует и ни одно черное существо не может нанести ему повреждения. От бесцветных повреждений защититься, в принципе, тоже можно, но неизмеримо сложнее...

Но вернемся к рассматриваемой карте. Безусловно, недостаток, заставляющий каждый ход сбрасывать по карте – очень существенен, но с ним вполне можно справиться. Когда Masticore вступает в игру, Вы практически не применяете других заклинаний, а значит, всегда есть карты, которые можно сбросить. Masticore – это самая мощная карта в Urza's Destiny. Незамеченная поначалу, она произвела настоящий фурор на Национальном Чемпионате (США) и была включена в подавляющее большинство колод на прошедшем недавно в Японии мировом чемпионате.

Страсти по чемпионату

Кстати, коль уж зашла речь о мировом чемпионате, надо бы уделить ему немного внимания. Итак, в начале августа в Японии состоялся уже седьмой по счету мировой чемпионат по Magic: The Gathering. Чемпионом мира стал Kai Budde (Германия). Еще никому за короткую пока историю этой игры не удавалось дважды стать чемпионом. Призовой фонд турнира составил, между прочим, 250 тысяч долларов. Чемпионат собрал команды из сорока стран и около 200 профессиональных игроков со всего света. Kai Budde одолел в финале Mark LePine и получил приз за первое место в размере 34 тысяч

долларов. Колода чемпиона, так называемая Mono-Brown, состоит практически полностью из артефактов. Среди них много альтернативных источников маны и, естественно, Masticore и Cursed Scroll. Заклинание красного цвета Wildfire (Urza's Saga), уничтожающее как земли противника, так и земли применяющего эту карту, как нельзя лучше вписалось в стратегию такой колоды. Особых неожиданностей чемпионат не принес, а всем тем, кто хочет ощущить, что же такое колоды победителей мирового кубка, я рекомендую приобрести одну из четырех изданных в сентябре колод (или даже все) World Champioship 99. Ими нельзя играть на турнирах (такие карты издаются со специальным золотым бордюром), зато они идеально подойдут для "домашнего" тестирования собственных колод. На выбор будут представлены четыре замечательных колоды. Естественно, колода победителя чемпионата Kai Budde (Mono Brown), а также - финалиста Mark Le Pine (Sped Red), полуфиналиста Matt Linde (Cursed Stampy) и участника четвертьфинала Jakub Slemr (Corrupter Black).

Пару слов необходимо сказать и о турнирах по Magic: the Gathering. Они делятся на две больших категории. К первой относятся турниры, на которые каждый игрок приносит свою колоду и играет ей. Самой популярной разновидностью такого типа турниров является "стандартный" (standard) или, как еще его называют, турнир второго типа (Type II). На нем можно играть исключительно картами из текущего основного набора и двух последних отдельных блоков (stand-alone blocks). Во время турниров другой категории никто своих карт не приносит. Всем раздаются нераспечатанные стартеры (starter) и бустеры (booster), и игроки должны составить себе колоды, исходя только из тех карт, которые окажутся в их комплектах (Sealed Play). Есть и другой вариант проведения подобных турниров: игрок выбирает из данного ему бустера всего лишь одну карту, затем право выбора переходит к следующему игроку и так далее. В результате каждый игрок имеет на руках 45 выбранных им карт, из которых он должен составить колоду минимум в 40 карт (нужно учесть, что любой игрок вправе включить в свою колоду сколько угодно земель, которые ему выдаются сверх имеющихся 45 карт).

Что было, что будет...

В наборах Magic: The Gathering присутствует и своя сюжетная линия, которая, правда, появилась не сразу. В самых первых сетах сюжета как такового не было, присутствовала лишь общая фэнтезийная направленность. История началась с выходом набора Antiquities. В нем повествуется о двух братьях – Urza и Mishra, могущественных волшебниках, об их споре и разрастающейся вражде в мире Dominaria. Набор Fallen Empires повествовал о событиях, происходящих в том же мире, но в совершенно другом месте. Действие сета Ice Age берет начало непосредственно после войны между двумя братьями. Вместе с набором Weatherlight Wizards Of The Coast решили создать новую историю и начали повествование с похищения одного из второстепенных персонажей блока Mirage-Visions. Отныне мы с вами становимся свидетелями путешествия команды легендарного корабля Weatherlight по миру Dominaria, сначала – в поисках Captain Sisay, а затем – и в дальнейших приключениях. Wizards Of The Coast взяли небольшую паузу в этом эпосе и посвятили недавно вышедший блок одному из двух легендарных братьев-волшебников. Они еще раз вернулись к теме "братской" войны и судьбе Urza и его артефактов. Следующий же сет, Mercadian Masques, возвратит нас к подвигам команды воздушного корабля Weatherlight.

Подводя итог, хотелось бы еще раз обратить ваше внимание на то, что по-настоящему, Magic: The Gathering, раскрывается только в экспертных наборах. Прелесть этой игры заключается именно в большом количестве всевозможных типов карт, их возможностях и особенностях. Если вы хотите окунуться в мир настоящей магии, я могу порекомендовать приобрести один из продуктов, содержащих книгу правил (rulebook). Это может быть 6th Edition 2 Player Game или 6th Edition Tournament Deck. Правила – незаменимая вещь для каждого начинающего игрока. Имея их под рукой, можно спокойно покупать новые стартеры и бустеры, обучаться искусству составления колод, а главное – найти людей, с которыми можно и поиграть и хорошо пообщаться. Ведь главное в Magic: the Gathering то, что она способна объединять людей, создавая прекрасные условия для общения и приятного времяпровождения.

это твоя игра !

Компания "Саргона" предлагает:
– наборы стратегической игры-фэнтези Magic: The Gathering;
– бесплатное обучение, тренировки, еженедельные турниры с призовым фондом в клубах Москвы и С-Петербурга;
– участие в С-Петербургском чемпионате по MTG "Портал". Главнй приз – ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР!
– бесплатное вступление в международную лигу игроков DCI;
– участие в национальных и международных чемпионатах;

Внимание всех поклонников Magic: The Gathering ! Поступил в продажу новый набор "меркадианские маски"

В некоторых бустерах вы найдете сувенирные карты земель и заклинаний !

Mercadian Masques™

По всем вопросам обращайтесь по адресам:
в Москве:
ул.Нелидовская,20/1, (ст.м.Сходненская), т.493-9848, т./ф.493-9948, e-mail: moscow@sargona.ru.

в Санкт-Петербурге:
Новочеркасский пр., 47/1, (ст.м. "Новочеркасская") т./ф. 445-10-54, e-mail: mail@sargona.ru

http://www.sargona.ru

Sargona MAGIC The Gathering® EXPERT LEVEL Wizards of the Coast

Владимир Яснов

Warhammer 40000: История Вселенной

Много раз меряя расстояние линейкой или кидая кубики, я думал о том, что же такого привлекательного в мрачном и безрадостном мире Warhammer 40000. Помимо прекрасных миниатюр и классных иллюстраций в кодексах и правилах есть в Warhammer'е какое-то готическое очарование. Нечто вроде того, что принесло популярность "Дракуле" Брема Стокера. Готическая фантастика. Мир, в котором прослеживается падение и распад человеческой цивилизации. Не ее расцвет или, наоборот, низшая точка развития, за которой следует подъем, а именно путь во тьму, длинный, но неизбежный. Итак, добро пожаловать в мир Warhammer 40000. Мир, где фантастика соседствует с фэнтези, где рыцари света являются продуктами генной инженерии, где верховный бог людей живет в саркофаге созданном священниками Бога-Машины, где демоны вооружены плазменными винтовками, где вера имеет видимую силу, а потомки ангела являются вампирами.

В начале

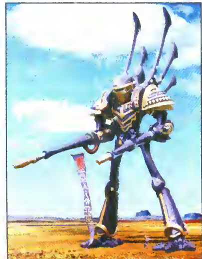
Человеческая история в Warhammer 40000 начинается в 15 тысячелетии. То есть было что-то и до этого срока, но это не важно. Именно тогда человечество начало расселятся по звездам. Сначала медленно, используя примитивные досветовые звездолеты со спящей командой, человечество потянулось к другим мирам. Колонии основывались бессистемно и не контактировали друг с другом. Затем, через 5000 лет такого освоения был изобретен варп-драйв, двигатель, который позволял перемещаться через варп-пространство намного быстрее и легче, чем просто по космосу. Кораблями в варпе управляли навигаторы, люди, чья генетика позволяла им чувствовать варп и его течения. Человечество ринулось к звездам подобно полноводной реке, вышедшей из берегов (или, по выражению Ельдрада Ультрана - как бубонная чума). Варп всеми воспринимался как должное, и никто не знал, что варп населен так же густо, как и шелудивый дворовый пес. Существа из варпа, которых впоследствии назвали демонами, не имели тогда должной силы, ибо величайшая из их побед была еще впереди. Они наблюдали за людьми, слушали их мысли, чувства и строили коварные и жестокие планы порабощения и уничтожения человечества (а какие еще планы могут строить демоны?). Десять тысяч лет человечество распространялось по космосу, встречалось с другими расами, общалось и торговало с эльдарами, воевало с орками, баловалось междоусобными войнами и завоеваниями. Но на 25 тысячелетии мирное существование человечества закончилось. Конечно, потом эльдары, отягощенный виной и высокомерием, говорили, что во всем виноваты люди, которые привели к Падению, но мы то знаем правду.

Падение эльдаров

Древняя и могущественная эльдарская цивилизация существовала задолго до того, как первый предок человека перевернул камень, чтобы извлечь из-под него червей на ужин. Могучие псионики (или псайкеры, как принято говорить здесь) - они

поставили себе на службу силу самого варпа. Повинуясь их песням и заклинаниям, их города росли прямо из земли, и вырастали в прекраснейшие и неповторимые творения. Их души были настолько сильны, что они победили саму смерть и, умирая, не исчезали с лица вселенной подобно погасшему пламени свечи, а возрождались в новых поколениях, проживая жизнь за жизнью. Их души ждали в варпе рождения эльдарского ребенка, чтобы наполнить его девственный разум силой и знаниями сотен веков. Но, как часто бывает, прекрасная жизнь не располагала к хлопотам, связанным с рождением детей. Даже в материальной оболочке эльдары были бессмертны, и сотни лет пиров и развлечений никто не хотел прерывать даже ради сородичей, которые жда-

ли в варпе возможности переродиться. Постепенно бестелесных душ эльдаров становилось в варпе все больше и больше и, в один прекрасный (а точнее ужасный) момент, демоны варпа нанесли эльдарской цивилизации смертельный удар. В одну секунду души эльдаров потеряли свою целостность и индивидуальность, и высвободившаяся энергия привела к рождению сверхдемона, а точнее - бога хаоса, Слаанеша. Юный бог, объединившись с остальными богами хаоса - Кхорном, Нурглом и Тзинжем, ринулся в реальный мир. Чудовищная прореха в ткани мироздания образовалась на месте центра эльдарской империи, и миллиарды эльдаров были поглощены силой Слаанеша. Огромный вихрь, чудовищный клок варпа в реальном мире получил название Глаза Ужаса. Через него демоны ринулись поглощать и порабощать вселенную. Многие колонии людей пали жертвой безумия демонов. Оказалось, что ген навигатора, который считали благословением, является также и проклятием людей. Возможность чувствовать варп также означала и повышенную уязвимость к атакам демонов. Лишенные в реальном мире материальных тел, демоны вселялись в разумы человеческих псайкеров, неся через них безумие, смерть и разрушение. Космос и варп сошли с ума. Во многих местах варп прорвался в реальный мир, и мощнейшие варп-штормы закружились на огромных пространствах, отрезая человеческие миры друг от друга и от Земли, ибо пройти через варп-шторм, рискуя разумом и самой душой, не решался ни один навигатор. Человеческая цивилизация распалась на тысячи кусочков. Не имея возможности пройти сквозь взбесившийся варп, население многих планет погружалось в варварство, или, что еще хуже, становилось жертвой демонов или других инопланетных рас. Золотой век человеческой цивилизации закончился, не успев толком начаться.



Император

Почти 5000 лет галактика содрогалась от могучих приливов варпа. Человеческие колонии сражались с демонами, эльдарами, орками, генестилерами и прочей нечистью, отстаивая свое право на существование. Земля, изолированная варп-штормами от остального пространства, существовала сама по себе, не имея влияния на другие человеческие миры. Технология находилась в упадке, и единственными хранителями знаний Золотого Века оставались тех-жрецы Марса, поклоняющиеся Богу-Машине. Именно в это время на Земле родился человек, которому предстояло изменить лик галактики на ближайшие 10000 лет. Никто сейчас не помнит его настоящего имени, но все знают его как Императора. Его детство, юность и даже зрелость также покрыты мраком неизвестности. Впервые он стал чем-то большим, чем просто человек, когда пришел в сопровождении сторонников в столицу одного из многочисленных государств Земли и за одну ночь завоевал все государство, сокрушив многотысячную армию силой отряда, в котором не было и сотни солдат. Став правителем, он начал планомерно завоевывать Землю, пока не превратился в единоличного повелителя колыбели человечества. Опорой Императора и главной силой его армии были первые Космические Десантники, генетически усиленные люди-воины. Сотворенные Императором, они были нечеловечески сильны, ловки, живучи и быстры, на порядок превосходя возможности простого человека и на равных сражаясь даже с демонами. Но Император был еще и псайкером, сильнейшим за всю историю рода человеческого. К тому времени, когда Император завоевал Землю,

WARHAMMER 40,000

Начиная с этого номера редакция планирует регулярно печатать материалы, связанные по вселенным настольных игр Warhammer 40000 и Fantasy. У всех желающих есть возможность связаться с клубом Warhammer 40000, в котором вы сможете не только приобрести соответствующие игровые наборы и аксессуары, но и получить ответы на все интересующие вас вопросы, обрести новых друзей и встретиться со старыми.

Адрес центрального клуба: Москва, ул. Дубнинская, д.45. Тел. 488-2055.

Адрес магазина Warhammer: Москва, ВВЦ, павильон “Русское Золото” нр. 88.

варп-шторма в галактике начали утихать и со временем совсем прекратились, снова сделав возможным межзвездные путешествия. Кто знает, может воля Императора сотворила это. Завоевав Землю, Император начал готовится к великому Крестовому Походу в галактику с целью воссоединить раздробленное человечество для совместного противостояния угрозе хаоса и инопланетянам. Для этого Император создал 12 сверхдесантников, Примархов, которым была уготована роль вождей и полководцев в будущем походе. Деяния Императора не могли не привлечь внимание самого главного врага человечества, Хаоса. Боги хаоса послали к Земле своих верных слуг, Ветры Варпа, и те, закружив Землю в диком шторме, похитили инкубаторы с еще не рожденными примархами и разбросали их по галактике. Прикосновение воли Богов Хаоса отравило примархов и нарушило реализацию замысла императора создать идеальных людей. Примархи рождались в разных уголках галактике, и каждый из них имел изъян. Один из них родился одноглазым подобно циклопу, другой же получил крылья ангела, а некоторые, не имея физических недостатков, несли в себе яд хаоса, который точил изнутри их волю и силы. Тем не менее, Император, начав Великий крестовый Поход, со временем вернул всех примархов к себе, и те, признав Императора как создателя и господина, верно служили ему на поприще великой войны.

Величайшим же из примархов был Хорус. Он был самым первым творением Императора и самым любимым. Не было равных Хорусу на поле брани, и другие примархи преклонялись пред его силой и волей. Но яд хаоса тоже был силен в Хорусе, и тысячи голосов на все лады шептали ему о его силе, воле и о том, что он более своего создателя достоин стать повелителем человечества. Долго Хорус противостоял этому шепоту, но не выдержал, и гордыня его превозмогла его верность Императору. После завершения крестового похода Хорус поднял мятеж и пошел войной на своего создателя. Величайшие из воинов человечества, космические десантники, разделились на два враждующих лагеря. Из двадцати Легионов Императора лишь девять сохранили верность своему господину, еще девять примкнули к Хорусу, и два легиона затерялись в огне войны. Подобно библейским огненным колесам война покатилась по просторам недавно созданной человеческой империи. Не только десантники сражались друг с другом, но и отряды Имперской Гвардии и Титанические Легионы участвовали в этой войне. Война длилась долго и с переменным успехом, но, в конце концов, Хорус преодолел сопротивление лояльных войск и его корабли устремились к Земле, сердцу Империи, обиталищу Императора. Самая кровавая и упорная битва состоялась вокруг императорского дворца. Лучшие силы лояльных десантников защищали его, и самые фанатичные из последователей Хаоса рвались на стены его. В конце концов, видя, что проигрывает, Император принял единственное правильное решение. Вместе с двумя верными примархами и отрядом тяжелых пехотинцев-Терминаторов он перенесся на боевую баржу Хоруса, чтобы нанести удар по самому сердцу мятежа.

На барже состоялась титаническая битва. В ней пал ангелокрылый Сангвинус, примарх Кровавых Ангелов, пал от руки Хоруса, закрывая собой своего господина-Императора. Другой примарх Имперских кулаков Рогал Дорн, в личном поединке поверг двух Принцев Хаоса из свиты Хоруса, и тем покрыл себя неувядаемой славой. Поединок Импе-

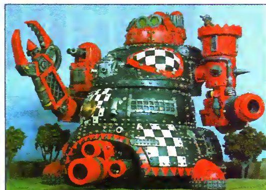
ратора и Хоруса закончился трагично для обеих сторон. Хорус пал сраженный рукой Императора, и его последней мыслью было невыносимое осознание глубины и черноты своего падения. Император получил смертельную рану и непременно умер бы, если бы его не спас Рогал Дорн. Он перенес тело своего господина обратно в полуразрушенный дворец, где остальные семь лояльных примархов собрались после изгнания деморализованных и рассеянных войск хаоса. Горько оплакивали они неизбежную кончину своего господина. Из них всех лишь Лерман Русс, примарх Звездных Волков, не плакал.

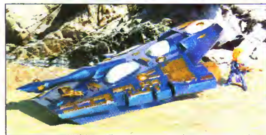
И именно ему пришла в голову мысль, которая пронзила темноту отчаяния и принесла решение. Он обратился к своим последователям, Железным Священникам Звездных Волков, и те, призвав на помощь тех-жрецов Марса, создали Золотой

Трон, саркофаг, в котором стазисное поле поддерживало физическую жизнь в теле Императора. Будучи могучим псайкером Император, находясь в стазисе, мог мысленно общаться со своими последователями. Так был спасен свет Империи. С этого момента Золотой Трон Земли стал центром Империи Человечества во всех смыслах. Император является источником силы Астромикона - варп-маяка, который позволяет путешествовать по варпу, не опасаясь демонических ловушек. Император силой своей мысли общается с нынешними правителями Земли, Высшими Лордами, которые правят от имени Императора и по его слову.

Заключение

Вот собственно и все. Хотя нет. Не все. Это только прошлое Империи. Далекое прошлое. Империя существует уже более 10000 лет, и ее история наполнена войнами и кровопролитием. Тысячи врагов мечтают разрушить бастион света и порядка в галактике, но пока никто не добился успеха. Для того чтобы поведать о настоящем империи и о ее



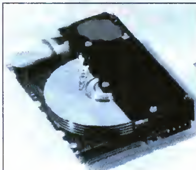


врагах понадобится на менее объемная статья чем эта. Каждый из примархов основал свой чаптер Космических Десантников, со своими традициями и порядками. Десантники Хаоса, отступив в Глаз ужаса, строят планы уничтожения Ложного Императора и хотят смыть человечество с лица галактики реками крови. Эльдары распались на четыре народа, и каждый из них пошел по своему пути в нелегком деле выживания во враждебной галактике. Орки, как и прежде бороздят галактику в поисках сражений и битв. Имперская гвардия неусыпно стоит на страже порядка и законности в мирах Империи. Вместе с ними свет Императора несут и Сестры Битвы, могучие и прекрасные, подобные ангелам служительницы культа Бога-Императора. А за пределами галактике Сверхмозг тиранидов, быть может, уже сейчас готовит очередное вторжение неисчислимых орд пожирателей планет. По пескам пустынных планет двигаются, подобно скелетообразным призракам, металлические воины Некронов.

НОВОСТИ ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

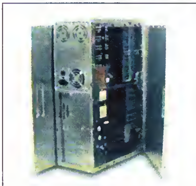
Ведущий рубрики: Руслан Шебуков
navi_hardware@email.com

Самый здоровенный винчестер от самой здоровенной фирмы



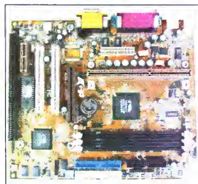
Как вы уже наверняка догадались, это IBM. Ее новый жесткий диск, UltraStar 72ZX, вмещает в себя целых 72 Гб. Выйдет он не сегодня и не завтра, но к началу 2000-го года обещан. Вопрос, зачем нужны такие диски, уже давно никто не задает, кроме самых, разве что, глупых и недальновидных юзеров. Применений ему можно придумать тысячи – начиная от хранения нескольких сотен и даже тысяч виртуальных серверов и заканчивая музыкальной или видеостудией, для которых вообще понятия "много места на диске" не существует. UltraStar 72ZX будет поддерживать все сегодняшние технологии – UltraDMA/66, S.M.A.R.T. и так далее. Оборотов у него будет 7 200, что является пока оптимальным значением (10 000 оборотов бывает только у SCSI-винчестеров). 72-гигабайтный UltraStar 72ZX побьет рекорд 50-гигабайтного Seagate, который вышел совсем недавно, но большая емкость – это не единственное преимущество UltraStar 72ZX; ко всему прочему ему принадлежит еще и рекорд в скорости доступа к данным – 4.9 мс. Специалисты IBM уверены, что в ближайшее время этот рекорд не побьет никто из конкурентов. Вообще же, дела IBM в области винчестеростроения идут как нельзя более хорошо, особенно по сравнению с конкурентами. Western Digital терпит сейчас большие финансовые и моральные убытки в связи с отзывом 400 000 жестких дисков из-за брака в целой партии винчестеров, в связи с чем была вынуждена приобрести лицензию у той же IBM на более совершенный механизм. Quantum и Fujitsu, еще раньше приобретшие кросс-лицензии, уже применяют технологические наработки IBM и платят ей отчисления. Что же касается основного конкурента IBM, компании Seagate, то в прошлом месяце там произошло увольнение целых 8 000 служащих, что отнюдь не является показателем прекрасного состояния дел фирмы.

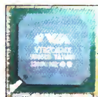
Супер-кейс компании Apex



До обидного мало внимания почему-то уделяется компьютерным корпусам. Принято считать, что пользователи не задумываются над внешним видом и внутренними возможностями корпуса, покупают что попало, и этому безмерно рады. Отнюдь. Стив Джобс первым опроверг это заблуждение и вывел Apple из глубокого кризиса новым дизайном "Макинтошей". Вслед за ним стали задумываться и другие производители компьютеров. И вот уже рынки стали наполнять корпуса с цветными вставками, а компании, традиционно занимавшиеся сборкой комплектующих, стали выпускать собственную продукцию (например, замечательные корпуса теперь выпускает ASUSTeK). Но не одним внешним видом можно снискать популярность среди профессиональных сборщиков и любителей собрать компьютер себе и своим знакомым. Понимая это, компания Apex сделала Super Case, который при своей цене в 70 долларов (приобрести корпус, кстати, можно через Интернет на www.apextechusa.com), является практически совершенным творением. Блок питания в нем – 300-ваттный, соответствующий спецификации ATX 2.01, с двумя вентиляторами, имеющими контроль частоты вращения; 6 пятидюймовых и 2 трехдюймовых слотов на передней панели; 7 внутренних слотов для различных устройств хранения информации; дополнительный вентилятор на задней панели; размеры: 19x62x43 см. Все корзинки для внутренних устройств хранения информации – CD-ROM, винчестеров и флоповодов – съемные и легковынимающиеся. В общем, такой кейс – для тех, кто любит много и часто разбирать и собирать свой компьютер с большим количеством различных устройств внутри, которое невозможно поместить в обычный корпус. На картинке вы можете полюбоваться двумя видами Super Case – более консервативным, то есть закрытым, и более популярным среди компьютерных фанатов – открытым.

VIA выпускает Apollo Pro 133A

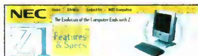




Несмотря на судебный иск, поданный компанией Intel в федеральный суд города Сан-Хосе, Калифорния, против тайваньской компании VIA Technologies, последняя таки выпустила в свет чипсет для процессоров архитектуры P6 (то есть, Pentium II/III и Celeron), который поддерживает многие функции, недоступные i400BX (AGP 4x, UltraDMA/66, шина PC133, 4 USB-порта). Как известно, Intel отозвала свой патент на производство чипсетов для P6 у VIA, но VIA, ссылаясь на свой контракт с National Semiconductors, которая имеет кросс-лицензию с Intel, все равно поступила по-своему. Официальные представители Intel прокомментировать ситуацию отказались. Новый чипсет стоит $34 для производителей материнских плат.

Первый музыкальный домашний компьютер

Кое-кто может возразить мне в том смысле, что сейчас все, кому не лень, делают какие угодно компьютеры, и музыкальные – в том числе. Но этот компьютер, пожалуй, первый, сделанный специально для музы-



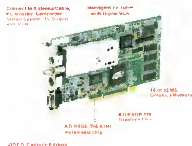
кальных целей и одновременно является непрофессиональным, то есть домашним. Сделала его компания Packard Bell NEC, а называется он NEC Home Music Studio. В принципе, это переработанная популярная модель NEC Z1, в которую добавлено несколько нововведений. Из аппаратного обеспечения – это процессор PIII-500, 128 Мб памяти, 13-Гб винчестер, приводы CD-RW и DVD-ROM и звуковая карта SB Live! Из программного – звуковые редакторы от Sonic Foundry, программы для скачивания и покупки музыки из Интернета, конвертирования и перезаписи на CD-RW, Virtual jukebox, программы микширования и сведения, а также графический редактор для дизайна обложек компакт-дисков. В принципе, для нас с вами – ничего особенного, но для буржуев, обремененных обязанностью платить всегда и за все, такой компьютер – панацея от головной боли. Порадуемся же за них.

Еще о последствиях землетрясения на Тайване

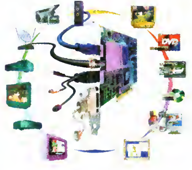
Вслед за подорожанием чипов памяти нам всем следует ожидать повышение цен и на другие устройства, как использующие память, так и не использующие, предупреждают нас аналитики компьютерного рынка. На Тайване располагаются предприятия, производящие около 15% всех микросхем памяти мирового рынка, и эти предприятия не работали в течение одной недели из-за 7-балльного землетрясения, после чего были сбиты все высокоточные механизмы, правильно функционирование которых жизненно важно для производства электронных компонентов. Это вызвало всеобщее удорожание микросхем памяти, даже тех, которые не производятся на Тайване – из-за повышенного и ажиотажного спроса на них. Ажиотажный спрос привел к опустошению складов микросхем памяти и следующий виток повышения цен. Тайваньские предприятия все еще не работают в полную силу, так как не все механизмы приведены в норму, и высокие цены на микросхемы будет держаться как минимум еще несколько месяцев (по разным данным – от 1 до 4). Вслед за микросхемами памяти будут дорожать видеокарты, жидкокристаллические панели, мобильные телефоны, различные контроллеры и устройства, использующие флэш-память.

Новый All-in-Wonder

Канадская компания ATI выпустила в свет обновленную видеокарту из серии All-in-Wonder. Называется она незамысловато: All-in-Wonder 128 32 MB и построена, как нетрудно догадаться, на чипе Rage 128. За 279 долларов вы получаете 3D-видеоакселератор, TV-тюнер и карту видеозахвата с выходом на телевизор. Вместе с картой идет программа для построения виртуальных миров Merlin VR производства Digital Immersion – это профессиональная программа с большими возможностями и про-



стым, понятным интерфейсом, а результат программы – виртуальный мир – можно сохранить для публикации в Интернете в формате VRML. TV-тюнер обладает рядом дополнительных возможностей, как то: прием стереозвука, вывод и сохранение титров, автоматическое включение заданной программы по таймеру и последующей записью на жесткий диск в компрессированном виде (режим видеомагнитофона), а также включение TV в качестве скринсэйвера.



DVD-диски будут дешеветь

Одним из наиболее сдерживающих факторов в деле распространения DVD является сегодня высокая цена на диски – новый фильм стоит сейчас от 20 до 40 долларов. Так вот, американские любители DVD были приятно озадачены, когда на прилавках супермаркетов и в онлайновых магазинах увидели новый фильм "The Blair Witch Project", который продавался по цене $6.66. Конечно, в первый момент они подумали, что без нечистой силы тут не обошлось, и что сам дьявол решил сбросить цену на фильм о себе и своих друзьях в чисто рекламных целях, чтобы побольше народу его посмотрело, но оказалось, что это просто специальная цена к Хэллоуину. Конечно, в ближайшее время не стоит ожидать, что все фирменные диски будут столько стоить, но снижение цен на DVD явно неизбежно. Аналитики утверждают, что в среднем DVD-диски будут в следующем году стоить столько же, сколько и аудиодиски, то есть от 12 до 17 долларов, что должно подхлестнуть интерес к этому формату. А учитывая тот факт, что фильмы "стареют" гораздо быстрее, чем музыка, и многие из них смотрят всего один раз, цена на старые диски спустя год после их выхода будет составлять примерно половину первоначальной. Это не будет относится к бестселлерам, которые будут продаваться по той цене, которую диктует рынок. Так, например, фильм "Pretty Woman", который вышел уже черт знает когда, на видеокассетах продается практически по той же цене, что и в самом начале продаж.

Процессоры Xeon Coppermine от Intel

25 октября Intel объявляет новые микропроцессоры Xeon Coppermine, ранее известные под кодовым названием Cascades. Процессоры будут поддерживаться не вышедшим еще чипсетом i840 и вставлять их можно в Slot 2. А предназначены они для высокопроизводительных, суперскоростных и так далее компьютеров, и стоить будут соответственно. Первые процессоры Xeon Coppermine будут иметь 256 кб встроенного кэша, последующие версии – 512 и 1024 кб. Процессоры будут производиться по 0.18-микронной технологии и выйдут в широкую продажу в начале следующего года. Одновременно с ними намечается выпуск новых версий "селеронов", по всей видимости, они будут носить название Celeron III. В них будет содержаться по-прежнему 128 кб кэш-памяти, а отличать их будет наличие SIMD-инструкций, то есть то, что отличает Pentium II от Pentium III. Что касается чипсета i840, то он должен выйти в срок, то есть в начале ноября этого года, причем, независимо от того, будут ли решены проблемы с чипсетом i820, или нет. Дело в том, что этими чипсетами занимаются совершенно разные рабочие группы, которые идут к реализации своих целей каждая своим путем, и проблемы одних не затрагивают других (якобы). Цены на новые процессоры должны быть объявлены 7 ноября (красный день календаря), а если они к этому времени объявлены не будут, значит что-то опять задерживается.

Выход Windows 2000 – в феврале 2000-го.

По крайней мере, так заявил президент Microsoft Стив Балмер. "Пока мы не будем уверены, что система полностью не отлажена, она выпущена не будет", - добавил он. Что, видимо, должно означать, что Windows 2000 может задержаться и еще на более долгий срок. Хотя, из других источников стало известно, что OEM-версия этой операционной системы начнет поставляться сборщикам компьютеров уже 5 декабря этого года. А третий релиз-кандидат системы выйдет в ноябре. Он же будет последней официальной бета-версией перед финальным выходом. На самом деле, в том, что выход Windows 2000 перенесли на февраль будущего года, есть и другой смысл, маркетинговый. Система эта предназначена прежде всего для корпоративных пользователей, и глупо надеяться, что кто-то пойдет под новый 2000-й год в магазин за новой системой и начнет забивать себе голову проблемами переинсталляции всех систем на своих компьютерах. Скорее всего, это дело отложат на следующий год, и в таком случае Microsoft потеряет ту долю внимания, которая сопровождает выход каждой новой операционной системы под маркой Windows. Стратеги, однако.

Материнская плата ASUS P3B-F

Предыдущая модель материнской платы компании ASUSTeK для Slot-1, P2B, была одной из самых популярных среди сборщиков компьютеров – как корпоративных, так и кустарных. Следующая модель, P3B, собрана на том же чипсете – i440BX, и производительностью от предыдущей не отличается, зато обладает набором дополнительных функций, без которых P2B не могла бы конкурировать с остальными участниками рынка системных плат.

Характеристики

Процессор

Intel Celeron 266MHz - 500MHz.

Intel Pentium II 233MHz - 450MHz.

Intel Pentium III 450MHz - 600MHz.

Чипсет

Intel 440BX AGPSet Support & PIIX4E South Bridge.

Память

4 x 168-pin SDRAM DIMM.

Поддержка до 1GB PC100-совместимой SDRAM (8/16/32/64/128/256MB) с/без ECC (Error Checking Correction).

Частоты

66/75/83/100/103/105/110/112/115/120/124/133/140/150 MHz.

Напряжение ядра процессора

От 2.0V до 2.4V с шагом в 0.05V

IDE & FDD

2 IDE порта UDMA/33 Bus Mastering, поддерживающих 4 устройства.

Поддержка ATAPI CD-ROM & LS-120.

1 флоппи-дисковод, Mode 3 и поддержка 2.88MB дискет.

Слоты

1 AGP (Accelerated Graphics Port), 1x и 2x (66/133MHz).

6 PCI, PCI 2.1 compliant.

1 ISA (shared).

Порты PC'99 Compliant (цветные)

1 PS/2 для клавиатуры, 1 PS/2 для мыши.

1 параллельный LPT (ECP/EPP).

2 USB.

2 последовательных COM.

Дополнительные возможности

Suspend-To-RAM (STR).

JumperFree BIOS (Award BIOS 6.0).

Загрузка с устройств IDE/SCSI HD/MO/ZIP/CD-ROM/Floppy

Multi-device Wake-Up.

PC Health Monitoring.

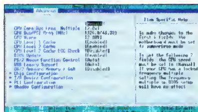
IrDA.

Onboard LED.

Размеры

30.4x19.2 см (7.55" x 12.0"). ATX форм-фактор.

JumperFree



Одной из самых важных особенностей этой платы, которая отсутствовала в P2B, является функция JumperFree (эквивалент функции Soft Menu II в материнских платах ABIT), то есть управление частотой шины процессора и памяти из BIOS. Однако, возможность пощелкать джамперами (точнее, переключателями DIP) также осталась, и теперь она имеет скорее аварийное предназначение, поскольку фактически дублирует JumperFree. То есть, если вы введете свою машину в транс, так что она не сможет вообще загрузиться, всегда есть возможность вскрыть корпус, переставить джампер, контролирующий, откуда будут сниматься данные о параметрах загрузки системы – из JumperFree или с DIP-переключателей, затем установить эти самые переключатели в те положения, которые соответствуют вашему процессору и нормально загрузить систему. Должен отметить, что ни разу воспользоваться переключателями мне так и не довелось, поскольку система всегда загружалась, даже из экстремальных положений. В этих случаях, кстати, система автоматически запускала утилиту управления BIOS без всяких движений с моей стороны, что очень удобно по сравнению, скажем, с платами Abit, где для этого приходилось несколько раз перезагружать систему, лихорадочно стуча по клавишам Insert и Home, пока не войдешь в BIOS.

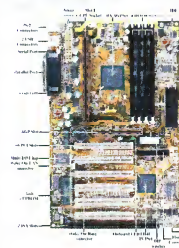
Suspend-To-RAM

Следующая важная особенность данной платы – функция Suspend-To-RAM (STR). Владельцы ноутбуков знают, что, если ввести ноутбук в режим Hybernate, то он выключит все свои вентиляторы, погасит экран и войдет в глубокий сон, но систему и все открытые программы из памяти не выгрузит. При нажатии на любую клавишу, система просыпается, и все программы вы застаете в тех положениях, в которых вы их оставили перед погружением в сон. Примерно то же самое теперь можно делать с ASUS P3B, но для этого необходимо, во-первых, чтобы операционная система поддерживала ACPI (Advanced Configuration and Power Interface), а это может делать только Windows 98, во-вторых, инсталлировать этот самый ACPI, поскольку по умолчанию он в системе отключен и включить его можно, лишь принудительно выбрав при помощи Add New Hardware Wizard из списка стандартных устройств (Standard system devices) собственно Advanced Configuration and Power Interface и ACPI System Button. После чего система начнет переустанавливать все ваши устройства и приводить их в соответствие с требованиями ACPI, из-за чего не исключено, что некоторые устройства, не соответствующие этой спецификации (а это большинство ISA-устройств) войдут в конфликт с другими, и им принудительно придется назначать адреса прерываний. Кроме того, ACPI сам по себе занимает 9-е прерывание. В общем, заниматься установкой ACPI и включением режима STR я бы рекомендовал лишь продвинутым, опытным пользователям, которые не боятся системных конфликтов. Кстати, даже поставив все как надо и заставив, наконец, систему входить в режим STR, не исключено, что компьютер будет выходить из спячки всегда успешно, если в нем установлен те же несовместимые с ACPI платы ISA. Об этом честно предупреждают в руководстве пользованием материнской платы.

Для чего нужен этот STR, что ради него нужно так страдать? Во-первых, он необходим тем, кто держит систему всегда включенной (а это многие служащие непрерывных производств), либо тем, кто слушает аудиодиски на CD-ROM и не хочет, чтобы ему мешал шум вентиляторов, которых нынче в корпусе развелось до черта. Ведь в режиме STR все они отключаются, даже тот, который стоит на процессоре. Да и вообще, используя эту функцию можно больше не ждать, пока загрузится Windows и все остальные программы, которыми вы пользуетесь каждый день, а просто на ночь вводить компьютер в STR. Конечно, все это справедливо лишь в том случае, если ваша система установлена правильно, и вы не экспериментируете с различными программами на предмет выживаемости вашей системы. А также если вы используете компьютер для работы –

ведь многие игры сами по себе являются источниками многочисленных перезагрузок, да и держать их все время открытыми вроде как ни к чему.

Multi-device Wake-Up



Многие материнские платы могут загружаться различными способами, а не только от нажатия на кнопку Power. Данная модель имеет возможность включать компьютер от любого PS/2-устройства – мыши или клавиатуры, причем достаточно нажатия на любую кнопку мыши, либо просто можно передвинуть ее по коврику, или же нажать на клавишу пробела клавиатуры.

Кроме этого, компьютер включается по сигналу из локальной сети, но для этого нужна сетевая карта, которая поддерживает функцию Wake On Lan (WOL), а проводок, который торчит из такой сетевой карты, необходимо подключить к соответствующему разъему на материнской плате, и только тогда все заработает.

Можно включать компьютер и по звонку на модем. Если у вас модем внешний, то сигнал дет через последовательный порт, который в режиме Off или STR по умолчанию включен и прослушивается системой, а вот если у вас внутренний модем, то его тоже нужно соединить с разъемом на материнской плате. К слову сказать, далеко не все внутренние модемы имеют такую возможность, поэтому с ними этот номер не пройдет. Конечно же, включать компьютер по сигналу из телефонной сети имеет смысл только в режиме STR, поскольку если вы используете модем в качестве автоответчика и/или определителя номера, то глупо надеяться, что абонент на том конце линии будет ждать, пока загрузится ваш Windows и все необходимые программы. А в STR это дело трех-пяти секунд, пока не заведется винчестер. И это еще один повод установить ACPI и STR.

Последняя возможность из серии автоматических способов включения компьютера – это включение по таймеру. В BIOS вы задаете время включения (однократное или повторяемое), и в нужное время компьютер заводится, соединяется, например, с Интернет, скачивает, что вам нужно, а потом выключается. Очень удобно, если вы хотите, чтобы компьютер немного поработал в ваше отсутствие. Или, на худой конец, используйте свой компьютер в качестве будильника, поставив в StartUp какую-нибудь самозаводящуюся музыкальную программу, либо в качестве загрузочного звука Windows на ночь ставьте свой любимый wave-файл.

Onboard LED

На материнской плате установлен светодиод, который загорается, когда компьютер включен, сигнализируя тем самым забывчивому или невнимательному юзеру, который как раз решил разобрать свой компьютер, чтобы поковыряться в нем, что при включенном питании нельзя производить операции по втыканию-вытыканию проводов и плат.

Разгон

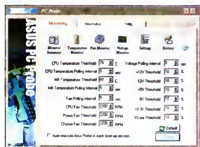
Возможностей разгона у P3B не меньше, чем у других современных системных плат, а по удобству она несколько превосходит сегодняшнего лидера Abit BX6 прежде всего тем, что выводить компьютер из режима глухого зависания при сверхвысоких значениях частоты шины здесь значительно легче. Award BIOS 6.0 значительно удобнее, понятнее и симпатичнее в плане дизайна, и работать с ним много приятнее, чем с предыдущей версией. В следующей версии Abit BF6 также будет Award BIOS 6.0, и тогда удобством конкуренты сравняются, но пока у ASUS есть некое идеологическое преимущество, поскольку P3B-F продается уже достаточно давно, а Abit BF6 еще не появилась на рынке.

Программы в комплекте с P3B

1. Intel LANDesk Client Manager – предназначена для упрощения менеджмента компьютера и более глубокого контроля над его работой. При попытке инсталлировать ее, после перезагрузки компьютер завис и не мог загрузиться, пока я не уничтожил все упоминания об этой программе. Поэтому поделиться своими впечатлениями от нее я с вами не могу.

2. Trend PC-Cillin Anti-Virus – обычный антивирус, отличающийся в лучшую сторону от Norton Anti-Virus или AVP только тем, что он бесплатный. По возможностям значительно уступает обоим.

3. ASUS PC Probe – интересная программка, контролирующая температуру процессора и материнской



платы, вольтаж процессора и всей системы, скорости вращения инсталлированных вентиляторов, а также загрузку системной оперативной и виртуальной памяти. Имеет приятный интерфейс и возможность автозагрузки непосредственно в System Tray. Само собой, что контролировать что-либо можно только в том случае, если контролируемое устройство наличествует в системе и обладает возможностями контроля. Так, по умолчанию, вы можете контролировать только температуру системной платы (датчик установлен), напряжения питания и ресурсы памяти. Температура процессора будет видна только если вы установите дополнительный датчик (в комплекте не идет), а вентиляторы должны иметь датчики вращения, а это бывает только в дорогих моделях, которые продаются как правило отдельно. Да, как только утилита PC Probe обнаруживает, что температура, напряжение или частота вращения вентилятора выходит за рамки дозволенного, она сообщает об этом вываливающимся текстовым предупреждением и звуковым сигналом.

Недостатки

По большому счету, кроме того, что это одна из самых дорогих плат на рынке (в районе $150), недостатков насчитать можно немного. Можно считать недостатком то, что у нее всего один ISA-слот, и если у вас большое наследие 16-битных карт, то вам P3B-F не подойдет. Небольшое количество (по сравнению с платами Abit и некоторыми другими) значений частоты системной шины также можно считать недостатком. Отсутствие поддержки UDMA/66 совсем не придает плате дополнительной привлекательности. Короче говоря, P3B-F – это плата скорее не для апгрейда, а для новой машины, потому что, если вы уже имеете ASUS P2B или Abit BX6, рекомендовать заменить их на P3B у меня рука не поднимется.

Но вместе со всем этим ASUS P3B-F – замечательная плата, обладающая уникальными (на сегодняшний день) возможностями и работающая стабильно во многих спорных ситуациях, например, в режимах энергосбережения Stanby и Suspend, чего о платах Abit сказать можно лишь с большой натяжкой.

Железная почта

Я планирую *купить планшетный сканер (из последних моделей) для скана и фотографий, и текста (в ценовом диапозоне от 150 до 180 $), хорошего качества сабвуфер (желательно, деревянный)(50-80$) и колонки с звучанием, приближенным к Hi-fi (80-130$). Выбор сейчас просто огромнейший, и я просто путаюсь во всем этом, поэтому прошу помочь мне в выборе. Заранее благодарен, ваш постоянный читатель, Толя.*

Выбор действительно широк, и что самое трудное – многие устройства одного класса схожи по своим характеристикам и возможностям. Имеет смысл покупать один из сканеров, поддерживающих оптическое разрешение 1200x600 dpi, 36-битный цвет и выше. Но если говорить о моих пристрастиях, то я бы посоветовал Agfa SnapScan 1212 или 1236s. На мой взгляд, у этих сканеров, как и у всей продукции Agfa, лучшая и более естественная цветопередача, а также приятная механика и удобный интерфейс. Кроме того, сканеры SnapScan комплектуются лучшей из всех виденных мной программой для сканирования FotoLook.

Что же касается сабвуфера и колонок, то здесь давать какие-то рекомендации – дело крайне неблагодарное, ибо одному человеку может звук акустической системы понравиться, а другому – нет. За последнее время я протестировал не так много новых систем, и единственное, что могу сказать – мне понравилось звучание колонок и сабвуферов Guillemot, а также новые модели Primax.

У меня 366 селерон *64мб ОЗУ и voodoo banshee. Каждый раз когда я включаю компьютер он загружается в обычном режиме. Но почти загрузившись экран потухает и компьютер зависает. При повторной принудительной перезагрузке на экране появляется надпись о том что система не может загрузится в обычном рижиме. Когда я выбираю нормал система загружается нармально. Но иногда процедуру приходится повторять несколько раз прежде чем я нормально попаду в систему. Я думал что неподходит мой 14 дюймовый монитор но даже внутри других компьютеров на новых моделях мониторов сони карточка ведет себя точно также. У меня стоит операционная система виндоус 98. Однако после переинсталяцыи виндов карточка ведет себя хорошо и нет проблем. Но это продолжается неделю а потом всё сначала. Помогите пожалуйста мне я незнаю что мне делать.*

Эта похоже на проблему конфликта устройств. Ваша видеокарта, видимо, не хочет жить с какой-то другой картой – может быть, сетевой или какой-нибудь еще. Можно попробовать отключить автоматическое назначение прерываний в Device Manager для этих карт и присвоить им каждой уникальное. Но эта операция требует некоторой подготовки, так что, если вы не вполне понимаете, о чем я говорю, лучше попросить это сделать специалиста.

Передо мной *стоит(хе-хе) нелегкая дилема-какой модем купить. Развелось их, аки нерезанных собак! И, ясный перец, каждый из них-самый, что ни на есть, лучший (по крайней мере, судя по заверениям разработчиков на официальных сайтах :-))Разброс цен-100-150.*

Это правда – как собак нерезаных. Но, на мой взгляд, USR/3Com Courier еще не превзошел никто. Подержанный Courier можно приобрести долларов за 120, новый - не дешевле 145, да и то если внутренний. Но на этот счет переживать не нужно – внутренний модем работает так же хорошо, как и внешний. Главное – смотреть, чтобы у него был прошиваемый flash-bios – в этом случае можно будет апгрейдить его до протокола V.90, который поддерживает скорости до 56 кбит/с.

Хочу задать вопрос *сложный и острый не только для меня одного, думаю, может, если у вас отвечают на вопросы типа: как мне вставить процессор или что такое ATX, то может и мне поможете. Для меня совершенно непонятно, что же все-таки лучше Voodoo 3 или TNT2, ваше освещение проблемы в номере 5(25) не достаточно полно. На сайтах типа ixbt, reactor, 3dnews однозначно к какому-то выводу авторы не приходят, более того, у них даже результаты тестов разные.*

Мое мнение все больше в пользу Voodoo3, но хочется узнать насколько я прав. IMHO, все эти модные навороты типа 32-цвет, 512x512 текстуры, AGP4x пока не зачем, а когда они станут необходимыми, мощности сегодняшних ускорителей все-равно не хватит, они все-равно захлебнутся, когда размер текстур превысит 12 Мбайт, через 1-1,5 года перейдем на S3 2000 или GeForce, так зачем отдавать больше за TNT2, по-сравнению с Voodoo3, ведь у вуды скорость куда как выше (а играю я только на низких разрешениях)? БОльшей же скорости хочется, так как целишься и вписываешся в поворот лучше при большем fps, это важнее чем качество картинки. Для меня интересны только низкие разрешения, из-за 15" монитора, да и зрение не орлиное, а Voodoo3 гораздо быстрее TNT2 на низких.

Проблема состоит из нескольких частей:

1) Действительно ли нужна поддержка больших текстур (стоит ли ждать хороших игр требующих ее), или программистам не составляет большого труда разбить 512x512 на несколько маленьких. Программисты из id этого не делают, значит ли это, что это в принципе невозможно, или не все такие ленивые и обеспечат любителей Voodoo тем же, что и TNT?

Я думаю, поддержка больших текстур нужна. Хоть инженеры 3dfx и S3 придумывают разные технологии компрессии текстур, все же, мне кажется, этот вопрос не решится в два счета – будут

долгие и мучительные бои между разными стандартами, а разработчики игр тем временем будут ориентироваться на 64-мегабайтные GeForce, поскольку так легче.

2) Зачем нужна плата с 32 мегабайтами (самый важный для меня вопрос), дает ли она бОльшую скорость на всех разрешениях или только на высоких? Если все работает и на 16 мегабайтной плате, зачем 32? Наконец полноправные ли платы TNT2 ultra (такие есть у Asustek) 16 и 32 меговые? Дают ли они одинаковую скорость хотя бы на низких разрешениях? Что предпочтительнее 16 меговая ультра или 32 обычная tnt2?

Этот вопрос как раз касается больших текстур. Нет, 32-мегабайтные карты не быстрее 16-мегабайтных, они просто могут вмещать больше текстур, то есть вы экономите время на подгрузке во время игры и между уровнями. Соответственно, 16-мегабайтная карта с большими текстурами будет просто не справляться, так, например, Voodoo3 отказывается проходить тесты, использующие большие текстуры; это значит, что она просто не заведется на более серьезных в плане текстур играх. Поэтому 3dfx и затеяла эту головоломку с разбиением больших текстур на маленькие. Другой вопрос, что пока таких игр еще нет, хотя многие производители уже их анонсировали, и появятся они в самое ближайшее время. Что касается дилеммы обычная 32-меговая карта или ультра, то опять же ответить тут можно только одно: если критичным фактором является скорость, то однозначно ультра, если качество, то 32 Мб.

3) Действительно ли нужно AGP 4x, у Voodoo3 его нет, что приводит к величайшему снижению скорости, когда размер текстур превысит 12 Мбайт. Но вопрос: а где этот эффект проявляется, в каких играх, на каких разрешениях?

Вопрос поставлен неправильно. AGP 4x отличается от AGP 2x только пропускной способностью шины – 1024 Мб/с против 512. Такая высокая пропускная способность может понадобиться только при рендеринге живого видео, поэтому это вопрос будущего. По большому счету, современным картам AGP 4x не нужна, так как справиться с таким потоком не сможет процессор, а не интерфейс. Пока таких игр нет и в ближайшее время не предвидится
.

4) Будет ли ощутимо необходим 32-битный цвет, я работал с фотошопом и уверен, что только при очень большом неумении можно сделать 16-битную картинку заметно хуже 32, Близзард вот делает и 256 красивыми (ну это к слову). Или 32-цвет будет использоваться для каких-либо спецэффектов, типа пятен брызг, полупрозрачности? Пока в ку3 заметно только более красивое небо при 32 битном цвете, все остальное такое же, а в Unreal Tournament вообще нет разницы.

Трудно сказать. Действительно, в современных играх ощутить разницу трудно, поскольку они построены на примитивных многоугольниках и используют крайне скудную цветовую палитру. Но вот, если вы видели демо от Matrox G400, в котором сделан небольшой клип в 32-битном цвете и дан для сравнения такой же клип в 16-битном, то там разницу ощутить можно не то что невооруженным глазом, но даже и с закрытыми глазами.

Я впал в общую панику по-поводу отсутствия у вуды многих функций и скорее всего все-таки куплю 16 меговую ультру, но хочется знать, а насколько я прав? Отдавать лишние 40$ (Voodoo3 3000-105$, Asus TNT2 Ultra 16M - 138) вроде не за что, но уж очень страшно оказаться без новомодных функций в только что купленном ускорителе.

Подведем итог: если для вас главное – скорость, и только в играх на движке Quake, то покупайте Voodoo3. Если вы собираетесь играть в другие игры, и вам важно еще и качество, а также готовность встретить игры нового поколения, то я бы посоветовал TNT2.

P.S. G400 я как вариант не рассматриваю, т.к. сейчас он слабее и вуды и ТНТ, и даже выпуск Матроксом новых Турбо-драйверов, который по их словам непременно состоится, не даст большего, чем уже есть у ультры. А bump-mapping вряд ли стоит того.

Ну и зря. По моим тестам G400 побила многие карты в плане и качества, и скорости. А что касается двумерной графики и корректного вывода цветов, то ей вообще конкурентов нет. Впрочем, она не разрабатывалась под Quake, как Voodoo3, и поэтому вряд ли ее побьет в этой игре.

***У меня есть возможность** поменять свой ASUS P2B на что то поновее, например ASUS P3B или ABITBX6 что мне лучше брать(нужна скорость, надежность и возможность разгона всего что только есть на нашем рынке и вашем рынке)*

Можно и то, и другое. Abit немного побыстрее и больше возможностей для разгона, ASUS P3B имеет Suspend To RAM и более продвинутый BIOS. Принципиально же и по надежности они не отличаются.

Так и это еще не все как вы (ты, НАВИ) считаете лучше дождаться Napalm-а
или бежать в магазин за обновкой прямо сейчас?

Бегите прямо сейчас или дождитесь GeForce, если у вас есть лишние 300 баксов. А так лучше купить TNT2, Matrox G400 или Voodoo3. Napalm появится не раньше марта следующего года.

***Задумал тут апгрейд!** Дык вот подскажите, что даст наибольший эффект! Хочется поиграться (ну хоть чуть-чуть), да и в Excel'е иногда поработать ;-).*
В общем, имею комп iP-180MHZ (not-MMX), 32Mb RAM, Voodoo1 4Mb. Есть следующие варианты апгрейда:
а) поставить +32Mb RAM, но оставить тот же проц и ускоритель!
б) поставить проц iP-233MMX и Voodoo2 (8Mb), но оставить столько же памяти!
в) поставить Voodoo2 (12Mb) или Riva TnT, но оставить те же проц и память!
г) ваш вариант (только не надо говорить, что поставить Celeron466 и 128Mb RAM).
д) появился вариант поставить 233MMX и 64Mb RAM, но оставить Voodoo1.
Подскажите, plz, что будет лучше!

Я бы посоветовал:
а) в первую очередь поставить TNT;
б) во вторую - нарастить память;
в) и в третью - заменить процессор.
Делайте все не напрягаясь, по мере накопления денег.

Ян Масарский aka Plague J. Pestilence

Age of Empires II: The Age of Kings

AoE2 – игра довольно сложная. Кампании сделаны так, что потеть приходится всегда, да и AI сам по себе тоже не дает расслабиться; наоборот – дает прикурить. Поэтому за общестратегической частью следуют два солюшена. Да-да, при всей моей классовой ненависти к солюшенам. Пришлось. В одном из них я вступил мученическую стезю Жанны д'Арк. В другом наш бесстрашный командир BIB The Tall в облике Чингисхана наводил ужас на средневековый мир своими конными лучниками, а в своем собственном облике наводил ужас на меня напоминаниями о сроках сдачи материала. В следующем номере мы пособим с кампаниями за сарацинов и тевтонцев, если к тому времени они еще не будут вами пройдены.

Экономика

Не буду оригинальничать, начну опять с экономики. Тем более, что, как сказал классик ;), "экономическое доминирование - это залог успеха в любой RTS".

В общем и целом, большинство советов по развитию дается применительно к типу игры Random Map, который является самым популярным. Там надо развиваться практически с нуля; это, пожалуй, самый сложный тип игры. Тем более, что никаких преимуществ в знании карты ни у кого нет. Те же советы, безусловно, могут пригодиться и в кампаниях, и в DeathMatch'е, однако в первых обычно сильно влияют всякие сценарные условия, а в последнем с самого начала дается куча ресурсов, и приоритеты несколько иные.

Давайте с самого начала договоримся, что villager'ы будут называться по-русски "батраками". Это моя старая варкрафтовская привычка. Батрачить они у нас будут по-черному, так что с точки зрения семантики тут тоже все правильно.

Батраки – это вам не харвестеры. Батраков должно быть много. Нет, даже не так, а вот так: МНО-О-ОГО. Благо стоят они дешево. Батраки у нас отвечают за сбор всех четырех ресурсов, возведение и починку зданий и, в отдельных случаях – кораблей и осадных орудий. Несложно догадаться, что чем больше батраков, тем быстрее будут происходить вышеперечисленные процессы. Поскольку количество батраков в итоге ограничено лишь *лесом* (сейчас объясню, почему лесом), а леса, как правило, завались, то лучше построить лишку, чем недостроить. Лишние элегантно удаляются удивительно подходящей для этого клавишей delete как только в этом возникает необходимость.

Значит, лес. Лес, а не древесина, кстати. Почему? А потому что в слове "лес" три буквы, а в слове "древесина" – девять. "Лес" гораздо легче напечатать :). Так вот, лес – это наш основной ресурс. Главный. Потому что лес – это фермы. Фермы – это еда (опять же – не "провиант" и не "продовольствие", по той же причине), а еда – это основной экспортный продукт. То есть на рынке еду можно обменять на золото, а на золото можно купить и камня. А источником всего является лес. Граждане! Спасайте лес! Рубите его как можно больше и быстрее.

Первоначальное развитие

Как мы выяснили, еда у нас появляется за счет леса, то бишь постройки ферм из леса. Но, прежде чем начать сельскохозяйственную деятельность, имеет смысл использовать полуфабрикаты – плодовые растения, дичь, скот и рыбу. То есть, проще говоря, если рядом с ратушей (по той же варкрафтовской привычке я так называю Town Center) есть кусты с ягодами, если рядом протекает река и у берега плещется рыбка, если рядом прыгают олени, или если были обнаружены бродячие овцы – надо сначала "допользовать" их, а потом уже тратить ресурсы на постройку ферм. С этим все ясно.

Начало игры должно проходить в условиях непрерывного штампования батраков. Поскольку ратуша у нас только одна, скорость этого процесса строго ограничена. В строительной очереди все время должно находиться два батрака. Это затем, чтобы когда один выходит, второй сразу начинал создаваться, чтобы не было паузы между "завершением" одного и приказом о создании другого. Как только поступает рапорт о готовности первого батрака и начинает создаваться следующий, оперативно реагируем и заказываем еще одного. Нон-стоп.

Все силы мы кидаем на то, чтобы процесс размножения не замедлялся. Уже имеющихся батраков отправляем на сбор пищи и следим за своевременным пополнением жилищного фонда. Я повторяю: не забываем строить дома! Учитываем скорость постройки батраков и скорость постройки дома – начинаем его строить где-то за два батрака до текущего "юнит-лимита" (самый первый дом вообще надо строить с самого начала игры). Дом дает пять "жилищных мест".

Когда еда собирается уже с такой скоростью, что мы можем безнаказанно строить нашу рабоче-крестьянскую силу и еще остается на бутерброд с маслом, несколько батраков отправляем на рубку леса, так как скоро он нам понадобится. Для этой цели полезно построить лесопилку (Lumber Camp (да, я знаю, что Lumber Camp переводится не как "лесопилка", но наследие ВарКрафта свято)). Леса непосредственно около ратуши может и не быть,

поэтому как можно скорее нарубаем сотню леса и строим лесопилку у ближайшего лесного массива.

Итак, у нас есть n-ное количество батраков, собирающих еду, еще сколько-то рубят лес, и по-прежнему идет процесс создания новых батраков. Рано или поздно наши первоначальные источники пищи заканчиваются, и тогда мы перебрасываем наших охотников, собирателей и рыболовов на сельскохозяйственные работы, в полном соответствии с историей человечества. Накопленный лес позволяет нам оперативно выстроить несколько ферм вокруг нашей ратуши; фермы должны стоять как можно ближе к ратуше или мельнице (Mill). Это два здания, куда складируется еда. Расстояние между местом добычи любых ресурсов и складом всегда должно быть минимальным, чтобы батраки не тратили лишнее время на дорогу. Казалось бы, очевидно – а некоторых, понимаешь ли, ломает лесопилку ближе к лесу поставить...

Важно учитывать одно обстоятельство – если один ягодный куст могут окучивать несколько батраков, то на ферме может работать только один. У нас может не хватить леса, чтобы построить столько же ферм, сколько у нас было сборщиков пищи, но это не беда – лишних просто перенаправляем на другие работы. Правилом большого пальца в AoE/AoE2 является: если тебе чего-то не хватает – отправь больше батраков. Вся фишка в том, чтобы предвидеть, когда начнет чего-то не хватать и батраков отправить заблаговременно.

Собственно, наша задача – это как можно скорее перейти из Dark Age в Feudal Age. Для этого нам требуется всего лишь пара зданий – все та же лесопилка и, например, казарма (Barracks плюс 500E (еды). Лес нам и был нужен для того, чтобы построить казарму/мельницу и фермы. Накопив 500E и построив любые два из вышеупомянутых зданий, мы, наконец, прекращаем первоначальное накопление батраков и нажимаем на кнопочку Advance to Feudal Age в ратуше. Пока идет переход в следующую эпоху, мы занимаемся разными полезными вещами.

Непосредственно вплотную к ратуше можно поставить только 8 ферм. Этого недостаточно для быстрого развития. Поэтому мы строим мельницу и около нее умещаем еще 8 ферм (или меньше, в зависимости от количества ресурсов/рабочей силы). Следим за тем, чтобы лес добывало хотя бы 5 батраков – скоро мы окажемся в следующей эпохе и нам надо будет построить еще чертову уйму зданий. Строим док (Dock), который на самом деле верфь, если у нас на карте есть приличное количество воды. И – ГЛАВНОЕ! – все это время, с самого начала игры мы проводим разведку. В начале нам дается Scout Cavalry, который должен разведать, где находятся ближайшие месторождения золота и камня, где какие броды через реки и узкие места, чтобы мы могли своевременно там построить стены, и наведаться на вражескую базу (базы), но ни в коем случае не вступать в бой! Если его завалят, еще пройдет черт знает сколько времени, прежде чем мы сможем построить еще одного. Надо его беречь и поставить ему Stand Ground, чтобы он, конечно, отбивался, если на него, не дай бог, напали, но сам в драку не лез.

Наконец, переходим в Feudal Age.

Дальнейшее развитие

Итак, БАЦ! – апгрейд закончен, пошла вторая эпоха. Снова ставим на конвейер производство батраков, ибо сейчас нам надо будет развиваться с еще большей скоростью. Собственно, как определить здоровую экономику? Это просто-напросто ее состояние, при котором доходы превышают расходы. Но расходы при этом не занижаются, расходы при этом – по максимуму. И нет предела совершенству в этом деле. Каждое ковыряние в носу, каждая упущенная секунда отдаляет нас от идеала. Скоростное развитие – это пол-победы, так что тренироваться надо очень и очень сурово.

Во второй эпохе нам доступны уже нормальные боевые юниты, куча апгрейдов – знай только плати. Здесь уже не все так однозначно, как в первой эпохе, где путь к развитию практически один. Конкретных указаний не дашь – начинается выбор индивидуальной стратегии. Но есть несколько правил.

Золото и камень – самые ценные ресурсы, их меньше всего. Увидев месторождение, надо скорее его освоить

и не жалеть батраков на сбор этих ресурсов, равно как и денег на апгрейды скорости добычи. Чтобы конкуренты не слишком раскатывали губу на принадлежащие нам по праву ресурсы, месторождения хорошо обносить стенами и выставлять охрану.

Апгрейды прежде всего надо делать экономические. Они ускоряют развитие экономики (логично, правда?), позволяя тем самым быстрее провести все остальные апгрейды. Есть, разумеется, исключения из данного правила – например, когда прет вражеская туса, а у нас 15 штук ополченцев (Militia), которых мы можем за 100E 40З (золота) превратить в Men-at-Arms'ов. Делать апгрейд добычи золота в данной ситуации неуместно, надо четко знать свои приоритеты. Они же очень просты – всех замочить и выжить самому.

Выбрав оборону в качестве приоритетного направления, не следует забывать о том, что статичная оборона – стены, башни и замки, - отнюдь не самодостаточна. Некоторое количество мобильных (лучше – высокомобильных) юнитов необходимо в любом случае. Десяток конников в качестве ударного отряда – этого, как правило, хватает, чтобы выскочить из-за стен, порубать вражеские осадные орудия и уйти обратно без особых потерь.

Концентрируясь, наоборот, на атаке, нельзя забывать и про защиту тоже (банально, но актуально). Должны, должны быть стены, за которые можно в случае чего отступить и подлечиться.

Из чего вытекает следующее правило – в тылу всегда должно находиться несколько монахов, способных быстро вылечить израненных воинов. Делают они это автоматически; все, что стоит сделать – это поставить раненых рядом с ними. Это делается одним щелчком мыши, и это НАДО делать! Выбрав сражающийся отряд и следя за их здоровьем в интерфейсном окне, надо вовремя удалять с поля боя тех, чьи хитпойнты упали ниже половины. Не раньше – потому что это излишество, и не позже – могут добить, прежде чем они смотаются. Погибший юнит – это потраченные ресурсы, очки на счету врага и позор командира. Своих надо беречь, здесь не Total Annihilation с непрерывающимся побоищем и презрением к потерям.

Правило военных апгрейдов: апгрейд имеет смысл делать применительно к большой армии. Это важно. Сначала строим юниты, а потом их апгрейдим. 10 неапгрейднутых юнитов все равно лучше одного апгрейднутого. Делать же апгрейд просто так – пустая трата ресурсов. В первую очередь – сами юниты, и лишь потом – апгрейды к ним. Соответственно, апгрейд надо делать только для тех юнитов, которые есть, а не для тех, которые вы даже и не собираетесь строить.

Правило морских карт: если карта намечается морская и выбор цивилизации не произвольный, имеет смысл выбрать цивилизацию с хорошим раскладом по морским технологиям. Доминирование на море – необходимое условие победы на морской карте. Надо просто банально собрать флот больший, чем у противника, и своевременно давить все его флотостроительные начинания.

Общее правило: скорость развития в той или иной области зависит от степени концентрации усилий (читай – ресурсов) на данной области. Поясняю – размазывая ресурсы по всем возможным направлениям, мы в итоге имеем отставание по всем параметрам, вместо преимущества в одной области и слабости в другой, как это нормально и должно быть. Какой бы сильной ни была экономика, она по определению не может выдержать одновременное развитие во все стороны. Надо что-то выбирать.

Тактика

Вроде разобрались с тем, как развиваться и куда. Куда – это вопрос каждой отдельной игры, но важно сохранять последовательность.

Более-менее развившись, самое время пойти слегка повоевать. В конце концов, чего ради все затевалось? В AoE2 нам сделали прекрасный интерфейс и реально заставили AI наших солдат работать как следует. Мощный инструмент командования - режимы поведения и типы боевых построений.

Для того, чтобы регулировать поведение наших подчиненных, как бы заранее инструктируя их, как вести себя в той или иной ситуации, существует четыре режима. Юниты в режиме Agressive будут преследовать замеченного врага до смертного конца (либо преследуемого, либо преследующего, хехе). Такой режим хорош в полевой битве. Быстрым переключением, скажем, конного отряда в Agressive мы обеспечиваем автономность отряда в битве – они будут вести себя довольно толково и не дадут никому уйти. Плох же он тем, что все разбегаются с кровожадными воплями и, разумеется, попадают в засаду более дисциплинированных ребят. Agressive имеет смысл включать, когда намечается большая драка.

Defensive – это сокращенный вариант Agressive. Юниты также будут преследовать противника, только не до победного конца, а лишь в пределах определенного радиуса. Если в эти пределах жертву замочить не удалось, юнит вернется на место, к своим. Это более безопасный режим, рекомендую для большинства рукопашных юнитов.

Stand Ground. В этом режиме наши ребята будут ОЧЕНЬ дисциплинированно стоять там, где мы их оставили, атакуя врага лишь в случае досягаемости до него оттуда, где они стоят. Это – основной режим для всех лучников; также хорош для рукопашных юнитов, если они охраняют какой-то проход или не должны выходить за пределы чего-либо. В случае с артиллерией это тоже один из наиболее удобных режимов, но только при условии, что все рукопашные юниты стоят в нем же, иначе артиллерия будет по традиции долбить по своим.

Слабые стороны Stand Ground – это, собственно, тот факт, что юниты стоят на месте при любых обстоятельствах и тем самым становятся уязвимыми для атак издалека. Stand Ground – режим, требующий пристального внимания командира.

No Attack. Название говорит само за себя – юнит будет стоять и косить под статую. Используется в основном для артиллерии, чтобы она не била по своим. Это режим, где командир должен думать за всех – наименьшая степень автономности юнитов.

Теперь о боевых построениях. В принципе, выстроив юниты в любом порядке, мы создаем строй, которого они будут в дальнейшем придерживаться. Однако во время атаки они этот строй не держат, так что потом их надо либо снова выстраивать, либо просто пользоваться уже готовыми типами построений, что и рекомендуется.

Line. Солдаты строятся в шеренгу с количеством рядов, зависящим, понятно, от их численности. Впереди идут наиболее мощные и хорошо бронированные, сзади – наоборот. Построение по умолчанию, в принципе – годное везде.

Box. То же, что и Line, только в форме прямоугольник. Периметр прикрывают здоровячки, а хилячки отсиживаются в центре. Не забывая при этом поливать врага стрелами, если это лучники, или подлечивать своих, если это монахи. Или угощать вражину ядрами, если это артиллерия. Только не своих, не своих!!! А, черт...

Box – это такое более стационарное построение. Хорошо, когда мы либо штурмуем кого, либо просто приготовились отразить атаку в чистом поле, и надо защитить лучников и монахов. Уместно в сочетании с Box использовать Stand Ground для лучников и Defensive для рукопашных – они не будут далеко отходить, не бойтесь.

Staggered – второй основной режим передвижения. То же, что и Line, только с бОльшим рассредоточением юнитов. Применяется для снижения эффективности вражеского артиллерийского огня (во как сказанул-то... А по-русски говоря – чтоб всех сразу не накрыло).

Flank – полезное построение для разведчиков – они так больше территории открывают, и для конницы. Отряд разделяется на два фланга и пытается окружить противника.

Во время атаки юниты строй не держат. Если хочется иметь четкое построение – используем Defensive и Stand Ground.

Пара советов по интерфейсу. В интерфейсном окне, где иконки выбранных юнитов, можно делать следую-

щее – удерживая shift и щелкая на юните, выбираем все юниты этого типа, удерживая ctrl – исключаем.

Юниты и здания

Некоторые особенности юнитов и зданий.

Пехота. Стандартные типы пехоты, от Militia до Champion, стоят одинаково, имеют attack bonus против зданий, ходят либо со средней скоростью, либо медленно, и слишком легко выносятся лучниками, увы. Их товарищи по классу, Spearmen'ы и Pikemen'ы, имеют такую немаловажную особенность, как attack bonus против кавалерии, что делает их эффективными против конных налетов. Отличное пушечное мясо - в их стоимость не входит золото.

Отряды пехоты не являются самодостаточными – они слишком уязвимы для лучников и артиллерии. В атаке пехоту, даже самую крутую, имеет смысл использовать лишь в больших количествах и под прикрытием других типов войск. Основное применение - защита все тех же лучников и артиллерии (только на этот раз своих), разрушение зданий. В полевой битве наиболее эффективны только против пехоты же. Шесть из тринадцати уникальных юнитов относятся к пехоте.

Лучники. Это общий класс всех войск, стреляющих чем-либо. Сюда входят и обычные лучники, и арбалетчики, и конные лучники, и Hand Canoneer'ы. Ключевое различие между ними – дальнобойность. Юнит с бОльшей дальнобойностью может относительно безнаказанно стрелять по своим менее дальнобойным коллегам, что делает этот параметр наиболее важным для данного типа войск.

Лучники, естественно, очень хороши в обороне. В полевой битве их лучше окружить пехотой (для этого надо выбрать их всех вместе и приказать построиться в Box – они сами сообразят, кого поставить в центре, а кого по периметру) и поставить на Stand Ground. В Agressive/Defensive они шибко любят разбегаться и попадать под горячую руку вражьей кавалерии.

Кавалерия. Это мой любимый тип войск, ибо быстр и силен. Идеально подходит для разрушения артиллерии и осадных орудий, истребления лучников и вообще для уничтожения всего и вся. Основной наступательный тип войск, хорош против всего, кроме уничтожения монахов – для этого лучше подходят лучники. Особо о кавалерии сказать нечего, кроме того что она крута, но уязвима для копейщиков/пикейщиков и, в частности, мамелюков (Mamelukes/Elite Mamelukes).

Артиллерия. Традиционно медленна, уязвима, хороша против башен, стен и, в случае с требушетом и Bombardment Cannon, даже замков. Требушет требует для ведения огня распаковки – в мобильном состоянии он бегает как безобидная тележка (зато с большим обзором). В разложенном состоянии очень уязвим, потому что для отступления ему надо сначала собраться, а это требует немалого времени. Беречь требушет как зеницу ока! Это самый дальнобойный юнит в игре.

Таран условно причислим к классу артиллерии, потому как он тоже является осадным орудием. Таран характерен тем, что эффективен только против зданий и укреплений, и имеет совершенно потрясающую стрелонепроницаемую броню – 180 в исходном варианте. Это позволяет ему долго выдерживать огонь башен, но он нуждается в защите от вражеской конницы – надо его своевременно отводить, если что, а выскочившую конницу усмирять своей кавалерией и лучниками. Против тарана действуем соответственно – рушим как можно быстрее. Все осадные орудия не лечатся, а чинятся батраками.

Корабли. Они у нас есть рыболовецкие – могут строить водный аналог ферм. Полезно на водных картах. Есть транспортные – здесь ничего пояснять не надо. Торговые – аналогично. Важно только помнить, что торговый кораблик все равно не унесет больше 50 золота, так что свой док не имеет смысла ставить слишком далеко.

Есть также три типа боевых кораблей. Первый хорош для морских баталий, второй – Cannon Galleon – водная артиллерия, и третий – корабль камикадзе, очень хорош, чтобы сразу потопить много вражеских судов, ибо, взрываясь, повреждает все вокруг (включая своих, разумеется). Все корабли также могут чиниться батраками.

Стены, башни и замки. Постройка стен везде, где они могут перекрыть доступ врагу – это основное правило стенастроения. Строить стены можно в два ряда, но надо учитывать, что тогда нельзя будет изнутри чинить внешний слой.

Башни и замки ставим, понятно, за стенами и заселяем их батраками и лучниками для усиления огневой мощи. Кроме того, юниты лечатся, пребывая внутри зданий, в замке – быстрее всего, хотя с монашеским лечением не сравнится.

Монахи. Вот веселые ребята! Полезные и умелые. Лечат своих с приличной скоростью и перевербовывают вражеских юнитов и, при наличии соответствующего апгрейда, здания. Перевербовку юнитов лучше производить из-за стен, в противном случае это чревато. Также следует учитывать, что перевербованные юниты не подлежат апгрейду – вражеский Knight на нашей стороне никогда не превратится в Cavalier'а...

В заключение

Я рассказал вам, как правильно начать развитие и быстро перейти в первую "боевую" эпоху, рассказал о правилах, которых следует придерживаться, чтобы избежать наиболее распространенных ошибок. Описал нововведения интерфейса и AI, прошелся по тактическим особенностям юнитов AoE2. В заключение хочу напомнить три необходимых условия хорошей войны в RTS.

Сосредоточение. Нужно сосредоточиться на игре и с максимальным вниманием воспринимать все, что происходит на экране. "Алертность", готовность к неожиданностям - необходима хорошему полководцу. Постоянный анализ ситуации и активный сбор информации для этой цели – это условие победы над действительно сильным противником.

Планирование. Все предпринимаемые действия должны быть частью какого-то определенного плана. Ничего нельзя пускать на самотек. Планирование с целью психологического давле-

ния на противника, планирование с целью обманного маневра, планирование с целью лобового штурма – все, все должно планироваться. При возникновении незапланированной ситуации – смотри пункт первый.

Активность! Инициатива! Первый удар! Быть тем, кто заказывает музыку, навязывать противнику свои планы, а не подчиняться его. Действие должно гнать нас туда, где мы призваны быть – на пьедестале победы, а противника – в могилу, где он и должен быть по определению.

Выдав критическую дозу пафоса ;), остается только традиционно пожелать - have fun!

Кампании

Joan of Arc

Первая кампания, Жанна д'Арк, шесть миссий относительной сложности. Игралось, естественно, на hardest.

An Unlikely Messiah

Цель: эскортировать Жанну

в Chateau of Chinon; Жанна должна выжить (напоминает мне прикол с бабкой, которая через дорогу переходить не хотела...).

Среди деморализованных рядов французской армии (англичане все заколбасили) появляется крестьянская девушка, заявляющая о том, что ей было вдохновение свыше, и Бог поручил ей спасти Францию. Кому интересно – читайте соответствующие исторические труды. Все, ясен пень, основано на реальных событиях. Наша же задача проста как валенок – взять Жанну, двух рыцарей и сопутствующих разгильдяев и провести их далеко на запад (там видно на карте), где Жанна должна встретиться с дофином (это титул наследника престола во Франции в ~1300-1830 гг.). Встретиться, ясно, в живом состоянии.

В пределах лагеря есть солдаты, которые присоединятся к нам под воздействием пламенного взора ясных глаз Жанны в упор. В смысле – Жанна к ним подойти должна. Собрав всех патриотов, выходим по дорожке на запад и сворачиваем затем на юг. У Жанны обзор лучше всех – она осторожно идет впереди, выглядывая опасность. Где-то ближе к югу нам встретятся арбалетчики, берем с собой.

Надеюсь, advanced commands у всех on? Всем выставляем либо Stand Ground, либо Defensive – не дай бог, они пойдут геройствовать. По дороге на юг мы станем свидетелями неплохой битвы, где англичане шинкуют французов. Ниче-ниче, будет и на нашей улице праздник. В драку, разумеется, лезть не надо – отоварив французов, англичане устремятся куда-то на восток, туда им и дорога. Мы же идем дальше, теперь уже на запад. Там, если кто еще не понял, дороги есть.

Около развилки будет небольшая потасовка, в которой мы без труда победим, надо только, чтобы Жанна не лезла показывать свою крутизну. Пройдя чуть дальше на запад, мы видим стены. Идем от стен на север, переходим речушку, попадаем в союзнический город. Там еще небольшое подкрепление, и главное – таран (Battering Ram). Берем их всех и идем обратно к стенам. Выделяем среди стен ворота и начинаем ломиться в них тараном. Здесь критично сделать следующее – нанеся пару ударов, отвести таран назад. Потому что через несколько секунд из города выскочат лучники и пара конников, разъяренные порчей городского имущества. Все получают свою порцию стрел и гостинцев от наших двух рыцарей. Продолжаем ломать ворота. Обстрел из башни тарану не помеха, как известно. Поломав ворота, просто проходим по городу на запад, доходим до реки. Таран, разумеется, тащить с собой не надо.

У реки нас ждут корабли и засада. Корабли возьмем, а засаду – в другой раз. Все дисциплинированно грузимся, проплываем по реке на юг, находим место для причала, выгружаемся, идем напрямик к месту назначения. Жанна д'Арк идет обрабатывать дофина.

The Maid of Orleans

Цель: эскортировать Жанну и 6 обозов поддержки в Орлеан, защитить город (в частности – Собор (Cathedral)), разрушить один английский замок. Жанна должна выжить (это необходимое условие всех миссий, кроме шестой, так что я не буду его каждый раз упоминать).

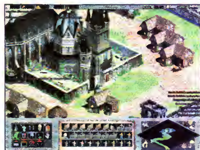
Жанна произвела впечатление на дофина (оставьте свои грязные инсинуации, молодой человек, речь идет о святой), тот дал добро. Волна патриотизма, боевой энтузиазм, порвем англичан как грелку.

Хватаем имеющуюся армию и ведем ее прямо по дорожке на северо-запад, в направлении виднеющегося замка. По дороге нам встретится небольшое сопротивление – если кто сильно подранен, пользуемся медицинскими услугами союзных монахов, стоящих около выхода из города Шинона.

Дорожка приводит нас в Блуа (Blois), там мы берем еще рыцарей, арбалетчиков, 6 вышеупомянутых обозов и спокойно идем по дороге на восток, к новому флажку. Все новые задания отмечаются на карте штандартами, воткнутыми в землю и имеющими свой обзор, ошибиться невозможно.

У моста, к которому нас выведет дорога, будет башенка и немного вражеских солдат – все выносятся на раз. Надо только вовремя грохнуть монаха. А можно вообще не останавливаться – главное, это идти одним отрядом, чтобы рыцари не вырывались вперед, оставляя остальных на растерзание. Проходим по мосту, входим в Орлеан. Направляем обозы прямо в ратушу. Ура, у нас есть ресурсы, можно развиваться.

Теперь задача – отстоять город, окруженный стенами. Со всех сторон лезут настырные враги – на севере, соответственно, North British, по ту сторону моста – South British и Burgundy. Что надо сделать в первую очередь, так это перекрыть мост стенами и поставить несколько башен. Таким образом, мы резко сокращаем объем геморроя на нашу голову, иначе они будут лезть и лезть и лезть...



■ Это Чудо. Это чудо, что оно еще стоит

Следующая цель – вынести один английский замок. Советы на этот счет таковы – поначалу используем монахов, чтобы пополнять нашу армию вражескими солдатами, преимущественно рыцарями, longbowmen'ами и long swordsmen'ами. Пикейщики нам на хрен не нужны. Из-за стен вести перевербовку очень удобно.

Строить нам придется еще много чего, но леса внутри города почти нет. Зато далеко на северо-западе есть маленькая нычка – проход в лесу на поляну, где можно построить лесопилку,

а сам проход загородить, чтоб не лезли. Недостающие ресурсы можно покупать на рынке, надо только запастись едой на экспорт. Не забываем также, что если посадить батраков в башню, то они будут из нее стрелять. Еще на западе от города есть фермы, можно пользоваться, если охота мучиться с охраной.

Отбиваем атаки, накапливаем армию... Идем на штурм северных англичан, они ближе всего. С собой иметь пару-тройку таранов. Тараны маловосприимчивы к стрелам со своей стрелонепробиваемой броней в 180 единиц, так что единственное, чего надо опасаться, так это вражеской конницы. Ее надо выносить своей, как только они покусятся на наши тараны. Замки без соответствующей технологии не могут стрелять по юнитам, которые приблизились к ним вплотную, так что особых проблем даже и не будет, если не считать перекрестного огня.

Бах-бах, замок порушили, победа.

The Cleansing of Loire

Цель: разрушить три английских замка.

После спасения Орлеана Жанна становится национальной героиней, идем рушить уже три замка.

Отправляемся к штандарту на северо-западе, находим транспортные корабли, перебираемся на другой берег. Теперь надо основать базу. Это, в общем, вопрос предпочтений, но надо ее разместить где-то на западном берегу той реки, что вытекает из озерца на севере и течет на юг. Через эту реку есть два брода, отделяющих нас от двух из врагов. Что с ними делать, надеюсь, объяснять не надо. На северо-западе же находятся бургундцы, от соседства с которыми нам надо как можно скорее избавиться. Начальных сил хватит для того, чтобы отбить их первые атаки, а потом уже мы можем отстроиться и вынести их уже окончательно.

На западе карты, в бывших владениях бургундцев есть вдоволь золота и камня, хватит и на постройку стен и башен, и на приличную армию. В принципе, здесь все классически — отбиваем атаки, копим силы, три раза штурмуем замки.

Пара советов. Fastolf's Army — ребята продвинутые, у них есть Cavaliers, которые будут помощнее наших рыцарей. Наши монахи запросто убедят их присоединиться к нам, не так ли? Надо только следить, чтобы новообращенный не оказался в тесном кругу бывших товарищей, а то толку от перевербовки не будет. Отлавливаем по одному, по двое.

На переправах надо организовать ворота, а не глухую стену, чтобы можно было выскакивать и рушить вражеские тараны. Док в озерце и бургундский рынок имеет смысле не разрушать, а оставить для торговли.

Расположение замков таково — один на севере, второй дальше на северо-восток, третий прямо на востоке. Собственно, разведать несложно. Способы штурма те же.

The Rising

Цель: разрушить ратуши городов Chalon, Troyes и Rheims.

Франция прямо-таки бурлит патриотизмом, все записываются добровольцами, Жанна рулит, теперь осталось только короновать раздолбая-дофина. В связи с этим надо освободить три города, в которых засели паразиты-англичане.

Прямо к северу от того места, где мы оказываемся в начале, есть брод через реку. Нам же надо пройти прямо на запад и укрепиться в городе, который там стоит. На север от города есть еще один брод. За западным бродом находится Chalon, за восточным - Troyes.

Все - как и раньше. Перекрываем броды, отстраиваемся. Очистив наш, южный берег от нескольких башен, мы получаем доступ к камню и золоту. Критично как можно быстрее разрушить ратушу города Шалон, чтобы одной головной болью стало меньше — после разрушения ратуши атаки из соответствующего города прекращаются. Мне, помнится, для этого хватило пяток рыцарей (Knights) и столько же перевербованных Cavaliers.

Дойдя до Imperial Age, имеет смысл построить верфь. Дело в том, что ратуша Troyes находится рядом с берегом, и была успешно порушена мной всего лишь пятеркой Galleon'ов. Менее совершенные корабли проигрывали по сравнению с кораблями противника, и им не хватало дальнобойности, чтобы не попадать под огонь самой ратуши и замка, который там стоит рядом.

Реймс находится на севере, за стенами. Разделавшись с двумя остальными городами, мы, наконец, можем вздохнуть с облегчением от непрерывных атак, накопить сил и пойти на штурм последнего города. Мы уже можем себе позволить паладинов и требушеты, которые весьма пригодятся нам в борьбе с вражескими укреплениями. Можно, в общем-то, обойтись даже без таранов.

Наша задача — всего лишь разрушить ратуши, а не сровнять города с землей (а то это как-то непатриотично). После коронации намечается грандиозная пьянка — нам есть, за что сражаться.

The Siege of Paris

Цель: спасти как минимум 6 беженцев из оккупированного Парижа и проводить их и Жанну в Кампань (Compeigne).

Жанна из тех королев, что любят роскошь и ночь... Ой, нет, это из другой серии... Аристократия недовольна влиянием Жанны на свежекоронованного монарха и ее положением народной героини. Зреют заговоры. Мы идем отвоевывать Париж — и должны получить подкрепление от королевских войск. Угадайте, что будет?

С самого начала прижимаемся к юго-западному краю карты и идем осторожно-осторожно — до тех пор, пока не подходим к западным воротам. Требушет — отличный разведчик. Такого радиуса видимости — 16 - нет ни у кого. В запакованном состоянии он довольно резво бегает и может заранее увидеть опасность.

■ А говорили-то про этот Пориж, говорили...

Описывать все неприятности, поджидающие нас в Париже - не хватит никакого журнала. Осторожно, ОЧЕНЬ осторожно продвигаемся вперед — и про Agressive и Defensive просто забыть. Stand Ground/No Attack. Собственно, полезный совет тут только один — дойдя до моста (предварительно забрав в западной части Парижа означенных беженцев — они там у флага стоят) и выяснив, что с подкреплением нас кинули, надо сворачивать боевую деятельность. Перейдя на другой берег (пару башен все же придется разрушить, но только башни!), по кромочке, по кромочке северного берега идем на запад и доходим до стены. Стену разрушаем, ура, мы на свободе (у меня в этом Париже чуть нерв-

ный срыв не случился). Далее идем на север, на север, доходим почти до конца карты, идем на восток, упираемся в горное плато, идем на юг, доходим до лесочка, к востоку от которого виднеется полянка. Прорубаем лесок требушетами (а вы не знали?), выходим к Кампаню... У города – до хрена бургундцев. Если идти просто по дороге – их будет еще больше. Шестерых беженцев надо поставить на площадь между флагами.

A Perfect Martyr

Цель: поставить французский флаг в обозначенном на карте месте.

На подходе к городу Жанну захватили бургундцы. Англичане судили ее на церковном суде, признали еретичкой и сожгли живьем. МЕСТЬ!!!

Эта миссия – последняя и самая сложная (естественно). Имеющихся в начале сил вполне достаточно, чтобы вынести крепость бургундцев. Как только мы это делаем, нам даются ресурсы. Отстраиваем базу на том же месте – оно довольно хорошо укреплено бургундскими же стенами с одной стороны и лесом с другой. Вот удержаться там – это другое дело. Атаковать будут яростно и непрерывно. Нужно пробиться к бродам и перекрыть их. Потом все по-старому – развиваемся, прорываемся...

Наши патриоты готовы умереть за родину все до единого. Так и произойдет, кстати

Здесь будет жарко, и нечего особенного посоветовать. Разве что – не забывайте о таком построении как Box – помогает сохранить Hand Canoneer'ов живыми. Потом надо просто прорваться на запад. Здесь потребуется все мастерство, накопленное в предыдущих миссиях. Удачи.

BIB The Tall

Mongols

Компания была пройдена на уровнях Hard/Hardest.

Crucible

Цель: постараться убедить как можно больше монгольских племен встать под знамена Чингизхана.

В начале миссии у вас есть небольшой отряд всадников. Мимо промчится другой отряд с самим Чингизханом во главе. Он то вам и конкретизирует задачу. На карте видно расположение племен - Tayichi'uds, Kereyids, Naiman, Uighurs, Ungirrads.

Для того чтобы присоединить каждое из них от вас потребуется выполнить какой-то квест.

Ближайшие к вам Ungirrads пойдут за вами, если вы принесете в их монастырь реликвию.

Условие Tayichi'uds - уничтожение местной популяции Naiman, с которыми они враждуют.

Брифинг проводит Чингизхан собственной персоной

Kereyids - эти оголодали, приведите к ним два десятка овец - и союзный договор у вас в кармане. Именно с этого племени и стоить начинать активное присоединение монголоидов. Овцы пасутся по всей округе, при вашем приближении они перекрашиваются и становятся управляемыми.

Naiman'е предложат вам задание полностью аналогичное квесту от Tayichi'uds, только со знаком минус. Нужно вырезать Tayichi'uds.

Uighurs - злобный волчара Ornlu настолько достал бедных кочевников, что они готовы на все, только бы увидеть шкуру зубастого. В округе имеется две волчьи стаи - вырежьте обе, и дело сделано! Пять всадников на верблюдах - неплохое подкрепление. Не забудьте про реликвию, которую обнаружите возле одной из стай. Вы за ней еще вернетесь.

Тем временем, можно навестить Kereyids - тамошние монахи обожают лечить народ. Выше по карте расположен загон для овец - их-то и пригоним в первую очередь. Сопротивление охраны проблем не доставит. Собираем остальных овечек - эскадрон пополняется шестью конными арчерами при поддержке двух лечащих монков.

Одного из монков сразу направляем за реликвией. Впрочем, лучше пойти с ним всей толпой. Реликвия - дело тонкое, еще сопрут по пути :). Местные каракитаи только делают вид, что нейтральны, а сами готовы в любой момент наброситься на одинокого манаха с ценным грузом.

Поэтому - обнаружив нейтральных красных всадников, лучше их пустить под нож, а вот сторожевые башни предпочтительнее оставить в покое. Они за вами не побегут, а время терять на их уничтожение не стоит.

Доставили реликвию по адресу заказчика - получите четырех мангудаев!

В западном углу карты торчит монастырь Kara-Khitai, но связываться с его охраной не обязательно, реликвия для квеста нами уже найдена. Впрочем, если вам нужна еще одна - сожгите постройку.

Итак, за вами уже готовы пойти три племени. В этот момент вы должны принять командирское решение - кого будем убивать дальше... Есть мнение - относительно беззащитных Tayichi'uds, у них даже сторожевых башен нет. Выставляем в опциях дипломатии соответствующую враждебность и отправляемся творить геноцид. На Запад!

Сообщаем о гибели недругов Naiman'ам.

Все трепещут пол-часа! Монголы выступили единым фронтом.

A Life of Revenge

■ Семи башен достаточно для отражения атак

Цель: уничтожить предателя Кушлака.

Это ж надо было такое измыслить - при поддержке каракитаев потеснить Чингизхана и самому стать верховным правителем монголов!

Выполнение миссии, по идее, должно осложняться необходимостью обезопасить чудо монгольского света - юрту самого Чингизхана. На самом деле каракитаи атакуют чудо-юрту только в начале игры. Если их отвлечь от этого занятия, больше они к нему не вернутся.

С имеющимися в наличии одиннадцатью всадниками быстренько выбиваем бойцов в соседней деревушке, после чего весь гарем становится нашим. Как нам сообщили в начале миссии, появление осадных орудий нам не грозит. "Производим" нескольких работяг и быстренько отправляем их на охоту - срочно нужна пища для перехода к следующей ступени общественного развития. Параллельно ведем добычу камня.

Как только апгрейдимся до следующего века - возводим около деревни штук семь сторожевых башен.

За это время на вас нападут пару раз, не пытайтесь спасти лачуги у чудосветной юрты - они обречены. Не нужно также создавать воинов, все атаки на основную деревню можно будет отбить с помощью своевременно засевших в башнях и домоуправлении крестьян. Для производства пищи ставим фермы.

Как только позволят ресурсы - переходим в следующий век, проводим все доступные научные исследования и строим замок.

Все, цветочки преображаются в ягодки. Создаем ударный монгольский кулак - орду из мангудаев при поддержке пятерых монков.

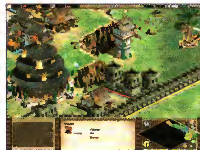
Нападать на киракитаев в лоб особого смысла нет. Лучше захватить богатые ресурсами восточные земли, построить впритык к заборам несколько башен, которые не только вызовут огонь противника на себя, но и довольно шустро вынесут этого самого противника вместе с прилегающими зданиями. Монков используйте для "конвертации" трудового народа, который паломничает на восток за лесом и златом. Конвертнули - построили очередную башню - заселили ее конвертнутыми. Народ в родном селении превращаем в землепашцев, полученную пищу перегоняем в золото и камень. Заготовив пару тысяч единиц булыжника, взламываем плетень, что отгораживает нас от территории, на которой скрывается предатель. Здесь же в месте взлома ставим пяток башен, которые вынесут первую и последующие атакующие волны неприятеля.

Как поток желающих послужить мишенями стихнет - создаем группу строителей и, под прикрытием ударного кулака мангудаев, гоним ее возводить очередной замок в глубь территории противника.

Вот на него-то основная вражья толпа и ломанется. Вот он-то ее и порешит. В пределах зоны обстрела замка, уже на виду у зданий неприятеля ставим башню, вторую, третью. Оборона предателя взломана, он не успевает создавать юниты, которых тут же отстреливают наши башни. Вскоре у него закончатся ресурсы, необходимые для производства бойцов.

Дальше можно продолжать долго и нудно атаковать в лоб, а можно в очередной раз собрать шабашников, которых провести в самый вражеский тыл (вдоль края карты, справа налево). И прямо около его хижин выгнать еще один замок. Вскоре после его возведения миссия закончится, т.к. где-то неподалеку бродит искомый Кушлак, который неизбежно напорется на нашу стрелу.

Into China



■ Еще несколько секунд и чудо свето перестонет нас волновоть

Цель: уничтожить все четыре народца.

Благородная миссия, ничего не скажешь. Утешает одно, эти сволочи истребят вас сами, если вы им это позволите, конечно.

Начинаем с эскадроном всадников летучим в богатой стране, в которой нам нечего делать. Потому как нет ни одного рабочего, а без них коммунизм не построишь.

Поэтому на рысях двигаем влево к реке, где, совершенно случайно, припаркована баржа. Переправляемся на противоположный берег и устраивам геноцид синих. И действительно - больно высока честь называть их так, как они сами себя называют. Заодно обретаем нескольких рабочих и пару осадных машин. Зачищаем деревню синих до логических развалин, а рабочих грузим на баржу и в две ходки переправляем через безымянный пролив на юго-восточный берег. Где и основываем базу, прямо под носом-забором у желтых.

Которые настолько нас упор не видят, что даже атаковать не будут. Разворачиваем ускоренное производство - рубим лес и ловим рыбу. Причем браконьерим по-серьезному, такой удобный источник пищи грех не черпать на полную катушку. И строимся, строимся. Исследуем все технологии, связанные со стрельбой и наворотом стен/башен.

Дальше делаем шаг, которого желтопузики не ждут. Строим замок чуть правее вражьих ворот, почти впритык к ним. Таким образом, чтобы из него можно было расстрелять все четыре ближайшие сторожевые башни. Пару-тройку селян придется на этом деле покласть, ну, дык мы им потом памятник поставим с пионерами...

Вот теперь и накатит желтая волна. Посему производство крестьян устраиваем таким образом, чтобы они сразу же отправлялись в замок, родину защищать.

Приблизительно в это время ТАСС сообщит, что желтые приступили к постройке чуда света. В данной миссии этой халабуде достаточно проторчать под дождем и солнцем 300 условных единиц времени - и вы проиграли. Но строят они чудо лениво, не по-стахановски. Или это они нас психологически хотят пронять, морально задавить?..

После уничтожения башен пробиваем стенку напротив золотого запаса, вокруг которого устраиваем загородку из каменных стен. Для защиты завоеваний сторожевую башенку громоздим. В нашей же стене, что к вражьему поселению поближе проделываем ворота. Рядом с которыми, строим еще одну стенку "попендикулярно". Ставим очередную башню.

Все, можете считать, дело сделано. В замке клепаем пару требушетов, подтягиваем их в новую загородку

и расстреливаем чудосветную строительную площадку. А заодно - все, что глаз полководческий мозолит.

Больше чудес света не предвидится.

Дальше рассказывать неинтересно. В вашем распоряжении - богатейшая ресурсами территория. На верфи создайте флот, обеспечивающий господство на море/окияне. Требушеты грузите на баржи, и отправляйте их под конвоем галеонов расстреливать сторожевые башни и все, что попадется по дороге. В этой миссии "артиллерия" сыграет важнейшую роль. В ключевых точках территории ставьте замки и башни. Непрерывно добывайте ресурсы. Закончатся свои - делайте укрепрайоны на территории противника и грабьте его недра и земли.

Из интересных фич миссии - приблизительно у середины северо-западной границы карты есть площадка с двумя строениями, на которой вас поджидают несколько ваших же канониров с мортирками. Чего они там потеряли и как отбились от своих - история умалчивает. Только не пытайтесь найти их раньше времени, они и пикнуть не успеют перед тем, как на них насядет вся округа с ломами да дубинами.

The Horde Rides West

■ Успели поставить стенку - получили безопасное существование

Цель: разгромить Хорезмское царство, а также показать русским, почем фунт лиха. Субудай-багатур должен остаться в живых.

Довольно простая, но совсем не короткая миссия. В начале вы располагаете двумя группами юнитов, объединить которые вам не удастся, и не пытайтесь. В наличии пара повозок, в которых засели убийцы. В нужный момент необходимо их подослать к шаху Хорезма, который довольно-таки терпеливо будет ждать их на площадке перед личным чудом света. Спешить здесь не надо, но и затягивать покушение не рекомендуется.

Основная задача заведомо обреченной восточной группы - собрать имеющиеся неподалеку ресурсы. Перебить и оприходовать баранину, которая пасется неподалеку, в углу карты, а также достать из недр золото и камень.

Северный контингент не мешкая проводим чуть южнее, где раскинулась небольшая долинка, которую влегкую можно и нужно отгородить от внешнего мира двумя-тремя рядами каменных стен. После чего подсобрать булыжник и построить вплотную к стенам замок. Как только вы это сделаете - так на вас и попрут все местные оппоненты, причем при поддержке осадной техники. А может и чуть раньше попрут. После отражения первого натиска - проделывайте в стене врата (двойные) и латайте бреши.

Следующий час у вас уйдет на накопление ресурсов, проведение исследований и создание монгольского кулака из продвинутых мангудаев. На этом первый этап будем считать завершенным.

На втором этапе ударный эскадрон при поддержке монков и требушетов отправляем потрепать русских. Войска у тех слабые, особого труда победа не потребует.

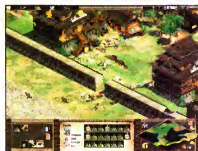
После устранений противника номер 1, начинаем бандитизм в пригороде Хорезма. Как повалят слоны - попытайтесь переверборвать пару на свою сторону. Как противник осознает, что вами пора заниматься серьезно - посылайте группу передовиков производства заложить верфь на речушке, что мимо желтого града протекает. Строим баржу, грузим работяг, и перевозим их в самый конец речки. Подход к этому месту имеется только с одной стороны - продолжите местную каменную стену до горы (опять же не пожадничайте - сделайте стенку двойной-тройной толщины). И здесь же строим замок. А чуть дальше - второй, чтобы они прикрывали друг дружку. В замках размещаем по полному контингенту мангудаев и по паре пезантов, которые будут промышлять ремонтно-восстановительными работами. На самом сложном уровне я бы порекомендовал еще и четыре башни отгрохать.

Все, ловушка построена. Разрушаем неприятельскую стенку между замками и морально готовимся. Слонов 20-25 я вам гарантирую. Не считая прочую мелочевку.

После окончания отстрела - выводим мангудайских всадников на широкий мощеный двор, придаем для усиления пару требушетов и четырех монков. Противник выдохся, дело сделано.

А Субудая с самого начала посадите в замок, пусть и не рыпается.

The Promise



■ Схема ловушки проста - два замка и проход в стене. Было еще четыре башни, которые уже стали прахом

Цель: захватить три флага: синих поляков, зеленый - "богемских" германцев, и красный - тевтонов. В ходе миссии появится дополнительное задание: потребуется построить три замка на обозначенной флажками территории.

Для начала нужно отгородиться от внешних поползновений двумя стенками. Первую ставим на проходе, ведущим в германские земли - напротив лужи, которую видно в самом начале игры.

Для защиты ставим башню. Позже придется поставить еще одну.

В луже организовываем ловлю рыбы пятью-шестью лодками. Больше не стоит - могут запутаться.

■ Им обещали аж три замка... Полный канфуз

Вторую стенку ставим за “полезноископаемыми” камнями, на границе владений поляков, от деревьев и до стены. Лучше ее сделать двойной. У этой же стены возводим и замок.

Поляки не заставят себя ждать, за что и будут наказаны первыми. Как только станут доступными требушеты - выносим синих с лица земли. За исключением рынка, с которым мы сможет беспрепятственно торговать. Доход будет небольшим, зато постоянным.

Постепенно пробираемся в центр карты, где уже обозначена граница территории под замковую застройку. Дальше можно пойти на поводу у игры - построить три замка и выдержать массированный натиск сил Богемии. К вам пожалуют пеше-конная орда при поддержке штук двадцати механизмов, требушетов в т.ч. А можно, не строя замки, “засветиться” в глубине богемской территории, после чего вся толпа все равно ломанется в вашем направлении. Скорее всего, неприятель уничтожит все ваши силы, которые попадутся ему по пути...

И остановится. Замков-то нет. А вроде должны быть...

Восстанавливайте армию и наскоками выкусывайте пехоту и конницу богемцев. Зато потом вы как беззащитным баранам перережете глотки кучкующимся у воды таранам.

Стройте замки, на этот раз можно и без ограды. Для захвата штандарта Богемии есть смысл отрядить внушительный отряд классического состава - куча мангудаев, несколько монком и пара требушетов. Продвигаясь вглубь территории зеленых, отстреливаем издалека башни с мортирками. Разрушаем пару оград, рушим замок и захватываем флаг.

С красными тевтонами все будет еще проще.

Само собой, во время миссии нужно усиленно разрабатывать все имеющиеся в пределах досягаемости ресурсы.

Pax Mongolia

■ Рейд двух десятков соботажникав аказался результативным - чуда света больше нет

Цель: Победить венгров.

Есть еще предложение - продержаться до подхода подкреплений во главе с Субудаем, но зто не значит, что можно будет уйти в глухую защиту. Напротив, вскоре после появления Субудая венгры приступят к постройке чуда света, которое может стать причиной вашего поражения.

Вот почему действовать нужно оперативно и расчетливо. В общем, мерзкая миссия.

Но на всякую мерзкую миссию есть способ с резьбой.

Начнем стандартно - возле ближайших к мосту башен ставим замок, в который сразу загоняем всю кавалерию. Его, само собой, атакуют и не раз. Посему, как только, завидите катапульты и прочие деревяшки - сразу же организовываете вылазку конницы. Причем давите только “огневые точки”, не отвлекаясь на конно-пешие эскорты. Сделав дело, ныряете обратно в замок - на лечение с сопутствующим отстрелом неприятеля. Неподалеку держите несколько работяг, подлатывание дыр не помешает.

Собираем ресурсы, всего приблизительно поровну. Камня можно поменьше, по большому счету, нам понадобится еще только один замок.

Строим производство осадной техники и в обязательном порядке исследуем Siege Onagers. А заодно и строим одну штуку, придерживая подальше от дурного глаза.

Субудай, о прибытии которого нам столько говорили, наконец, прибыл! Первое впечатление смахивает на разочарование. Мы ждали *подкрепление* - а тут всего-то десяток или около того саботажников :(. А ведь именно этот десяток сыграет решающую роль :) .

Вскоре после прибытия Субудая противник взорвет единственный мост. Скажем ему за зто спасибо, никто больше не будет переться на мирное население нашей деревни, а в восточном углу карты имеется брод.

Переправляемся на вражий берег, где и ставим второй замок, в котором сразу делаем пару требушетов. После чего клепаем мангудайскую конницу.

Подтягиваем нашу супер-пупер катапульту Siege Onagers, и начинаем ею выжигать перелесок на северном направлении. Попутно требушетами выкусываем пару башен. Будьте готовы к тому, что у противника тоже имеются требушеты. Проделываем проход в лесу, тем более что оппонент не стал строить стену сплошной, понадеялся на лесок.

А на карте уже светится значок возводимого мадьярами чуда света. Как только появляется проход за стену - выделяем всех саботажников в единый коллектив, произносим напутственную речь о самоотверженности и верности воинскому долгу, демонстрируем им модель памятника на родине героев, и щелкаем правой клавишей на стройплощадке чуда.

Самое интересное, что противник от нас такой наглости на зтом зтапе совершенно не ожидает. Посему до цели доберется половина, если не больше.

Соскочили со счетчика, да? Дальше рассказывать нечего, осталась банальная зачистка территории. А ресурсов у нас на две такие Венгрии хватит.

Продолжение продолжится...

Владимир ВЕСЕЛОВ

Homeworld

Homeworld игра весьма необычная. Конечно, космических стратегий было сделано немало, были и такие, в которых приходилось управлять кораблями в трех измерениях. Но ни в одной игре не было таких масштабов. Практически бесконечное игровое пространство, масса небесных тел, тучи больших и малых кораблей. И все зто с прекрасной графикой, великолепными зффектами, интересной кампанией.

Однако за все приходится платить, поэтому игра очень требовательна к системным ресурсам. Если ваш компьютер не удовлетворяет минимальным системным требованиям, лучше с игрой не связывайтесь. Правда, начав играть и пройдя две-три первых миссии, вы увидите, что все у вас прекрасно получается, а торможения не заметно. Но не обольщайтесь, зто будет продолжаться до тех пор, пока количество кораблей и других объектов в пространстве не слишком велико. Как только оно дойдет до сотни, игровой процесс практически застопорится. Управлять же финальным боем нелегко даже на достаточно мощном компьютере. Так что, прежде чем играть в Homeworld, посмотрите, не пора ли апгрейдить железного друга.

Несмотря на то, что в игре есть два клана, кампания в ней всего одна. Различия при игре за Kushan и Taiidan минимальны, кроме нескольких уникальных для каждого клана кораблей, заметна только несколько большая сложность второй кампании. Неприятельских кораблей в ней побольше и действуют они более агрессивно.

Прежде чем перейти к описанию кампании, хотелось бы немного рассказать, чем и как предстоит вам командовать.

Корабли

Все корабли делятся на три класса, истребители и корветы (Strike Craft), тяжелые (Capital Ships) и сверхтяжелые (Super Capital Ships). Корабли первого класса могут совершать межзвездные перелеты только в ангарах корабля-матки или авианосца, остальные два делают зто самостоятельно.

Каждый корабль имеет несколько показателей, скорость, маневренность, зффективность брони, дальность и силу оружия. Все зто вы можете увидеть на зкране постройки, выбрав опцию Info, поэтому подробно я их разбирать не буду. А вот о том, какие особенности имеет тот или иной корабль и как его лучше использовать, сказать стоит.

Разведчик (Scout): самый легкий и быстроходный корабль. Имеет слабую броню и оружие, но высокую маневренность. Использовать его можно только для разведки, поэтому нет смысла строить в больших количествах. Можно даже вовсе не иметь разведчиков в составе флота постоянно, а производить по мере надобности. Благо строятся они моментально.

Истребитель (Interceptor): скорость и маневренность несколько меньше, чем у разведчика, но сильнее броня и оружие. Использовать истребители вам придется на протяжении всей игры, и строить вы их будете в громадном количестве. Прекрасно справляется с истребителями противника, на корветы можно нападать, только имея группу не менее десяти истребителей, против более крупных кораблей зффективен только в больших количествах. Имеет смысл делить истребители на десятки, и приписывать каждый отряд к фрегату поддержки (о нем далее).

Защитник (Defender): тяжелый истребитель с мощной броней и оружием, но тихоходный. Использовать нужно для защиты более крупных кораблей. Например, приказать десятке защитников охранять коллектор ресурсов, после чего можно о нем не заботиться. В некоторых миссиях, где враг упорно атакует ваш корабль-матку, есть смысл постоянно выпускать защитников.

Невидимый истребитель (Cloaked Fighter): зтот корабль доступен только при игре за Kushan. По своим показателям он несколько хуже разведчика и истребителя, но оборудован системой невидимости. Действует она определенное время, потом батареи приходится подзаряжать, поэтому включать невидимость нужно только перед непосредственным контактом с неприятелем. Очень удобно использовать для разведки или внезапного нападения.

Бомбардировщик (Attack Bomber): имеет мощную (для своего класса) броню и оружие, но очень медлителен и неповоротлив. Можно использовать против тяжелых кораблей, но в количестве не менее 10-20.

Истребитель-перехватчик (Defense Fighter): используется только Taiidan. Не имеет вообще никакого оружия, но может перехватывать и отражать выстрелы из лучевого оружия. Использовать можно в качестве щита для более тяжелых кораблей. Однако против многочисленного отряда неприятельских истребителей малозффективен.

Легкий корвет (Light Corvette): довольно скоростной и маневренный корабль, прекрасно справляется с неприятельскими истребителями. Броня и оружие слабоваты, поэтому использовать против тяжелых кораблей не стоит.

Тяжелый корвет (Heavy Corvette): в отличие от легкого корвета имеет два орудия, поэтому может стрелять одновременно по двум истребителям. Можно использовать и против тяжелых кораблей, но лучше массово.

Сверхтяжелый корвет (Multi-gun Corvette): имеет шесть орудий с большой дальностью стрельбы и системой самонаведения. Наилучший корабль для

борьбы с неприятельскими истребителями и легкими корветами. Использовать против тяжелых кораблей не имеет смысла.

Минный заградитель (Minelayer Corvette): может выставлять минные заграждения, медленно дрейфующие в космосе. Очень эффективное оборонительное оружие, но не забывайте, что на поставленных минах могут подорваться и ваши корабли.

Штурмовой фрегат (Assault Frigate): первый доступный вам по-настоящему мощный корабль, к тому же, имеющий почти круговой сектор обстрела. Можно использовать против всех типов неприятельских кораблей. Однако почти сразу же после него вам становится доступен и следующий тип фрегатов, лично мне он нравиться больше. Все фрегаты и более тяжелые корабли имеют ремонтные системы, поэтому с течением времени их броня восстанавливается.

Ионный фрегат (Ion Frigate): имеет чуть меньшую скорость и броню, чем предыдущий тип, но почти вдвое более сильное оружие. Отрицательным свойством является малый сектор обстрела, поэтому на перенос огня с одной цели на другую иногда уходит много времени. Кроме того, с трудом отражает атаки больших масс истребителей, имеет смысл прикрывать его десятком защитников или парочкой сверхтяжелых корветов.

Универсальный фрегат (Drone Frigate): самый мощный корабль своего класса. Имеет броню и скорость штурмового фрегата, по силе оружия превосходит ионный. Сектор обстрела - круговой. Кроме всего этого может выпускать 24 беспилотных защитника, прекрасно справляющихся с неприятельскими истребителями. В общем, прекрасный корабль, жаль вот только, дороговат. Доступен только Kushan, у другого клана вместо него состоит на вооружении фрегат защиты.

Фрегат защиты (Defense Field Frigate): не имеет никакого оружия, но может прикрывать другие корабли защитным полем, отражающим большую часть выстрелов истребителей противника. При этом выстрелы идут обратно к врагу, так что очень эффективно использовать фрегат защиты для охраны отряда тяжелых кораблей (эсминцев и фрегатов) от налета истребителей противника. Броня у тяжелых кораблей толста и то небольшое количество повреждений, которое враг будет все-таки наносить, ваши корабли выдержат, а энергетическое поле защитного фрегата потихоньку доконает неприятеля. Но учтите – фрегат защиты эффективен только против выстрелов истребителей и бомбардировщиков. От пушек более тяжелых кораблей, начиная уже с легкого корвета, он не защищает.

Ракетный эсминец (Missile Destroyer): оружие несколько слабее, чем у простого эсминца, но может выпускать в громадных количествах управляемые ракеты (запас их не ограничен, поскольку производятся они прямо на борту корабля). Самый лучший корабль класса эсминцев, именно его стоит делать основой своего флота.

Эсминец (Destroyer): оружие более мощное, а скорость чуть больше, чем у предыдущего типа. Но вот ракетами стрелять не может, поэтому реальная огневая мощь у него меньше, чем у предыдущего корабля.

Тяжелый крейсер (Heavy Cruiser): самый мощный корабль, но уж больно тихоходный. К тому же нуждается в защите от атак истребителей. Очень пригодится для нападения на корабль-матку неприятеля, хорош для обороны против сверхтяжелых кораблей.

Перечисленными типами ограничиваются доступные в игре боевые силы. Но имеется немало вспомогательных кораблей, расскажу и о них.

Ремонтный корвет (Repair Corvette): имеет мощную броню и слабенькую пушечку. Может ремонтировать другие корабли. Имеет смысл использовать его для ремонта корветов и фрегатов, поскольку для ремонта истребителей есть другой корабль.

Спасательный корвет (Salvage Corvette): название весьма условное, поскольку главным образом он предназначен для захвата неприятельских кораблей и извлечения информации из обломков. Понадобится вам всего в нескольких миссиях, так что иметь в составе флота постоянно не нужно. Хотя, если вы любите использовать всякие хитрые приемы, можно сделать спасательный корвет своим основным оружием.

Фрегат поддержки (Support Frigate): предназначен в первую очередь для ремонта и дозаправки истребителей и корветов прямо на поле боя. Имеет десять узлов для стыковки с истребителями и четыре с корветами. Может ремонтировать и все другие более крупные корабли.

Авианосец (Carrier): предназначен не столько для переноски и дозаправки кораблей, сколько для их производства прямо на поле боя. Оснащен довольно сильным защитным оружием, но против тяжелых неприятельских кораблей устоять не может. Строит корабли до фрегатов включительно.

Спутник-шпион (Probe): может летать только в одну сторону, но очень быстро. Использовать стоит для дальней разведки.

Генератор невидимости (Cloak Generator): создает поле, способное делать невидимыми другие корабли. Один генератор может прикрыть до трех тяжелых крейсеров одновременно. Однако время действия поля ограничено, потом нужно время на перезарядку. Поэтому стоит использовать несколько генераторов поочередно.

Генератор останавливающего поля (Grav Well Generator): в поле его действия невозможно перемещение любых легких кораблей (истребителей и корветов). Пять генераторов могут полностью прикрыть корабль-матку от атак истребителей. Есть смысл использовать их и при атаках неприятеля.

Детектор невидимости (Proximity Sensor): способен снимать поле невидимости с неприятельских кораблей.

Радар (Sensor Array): увеличивает дальность обнаружения неприятельских кораблей.

Стратегия и тактика

Интересной особенностью игры является то, что при полной линейности кампании, дать однозначный путь ее прохождения невозможно. И дело тут не только в том, что почти все миссии можно проходить несколькими способами. Просто каждая следующая миссия начинается не на пустом месте, а с теми кораблями, ресурсами и знаниями, которые вы приобрели в предыдущих. Вот почему большое значение в игре имеет общая стратегия прохождения кампании и тактика ведения боев. Освоив тактические приемы, вы сможете пройти игру, используя описания миссий только в качестве справочного материала. Начну описание тактики с основных построений.

Дельта (Delta): простейшее построение треугольником. Наиболее эффективно для небольших групп истребителей, до десяти-пятнадцати штук. Если не задавать никакого построения, они и сами так выстраиваются. Можно выстраивать дельтой и более тяжелые корабли, вплоть до фрегатов. Дело в том, что неприятель в этом случае сосредотачивает огонь на центральном корабле, остальные же успевают уничтожить несколько кораблей противника.

Линия (Broad): хороша для небольших групп тяжелых кораблей. При таком построении они вступают в бой одновременно. Большие же массы истребителей и корветов лучше выстраивать стеной.

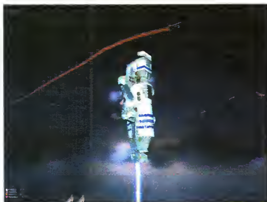
X: подходит для групп легких кораблей числом до двадцати-тридцати штук, можно использовать и для фрегатов.

Коготь (Claw): вариант X, при котором концы ордера загнуты по направлению движения. При таком построении

все корабли вступают в бой одновременно и сосредотачивают огонь на неприятеле, находящемся в центре. Подходит для легких кораблей, можно выстраивать и фрегаты, но только если они заняли позицию и ждут появления неприятеля с определенного направления. Дело в том, что при таком ордере много времени тратится на развороты.

Стена (Wall): наиболее хороша для фрегатов и смешанных групп из сверхтяжелых кораблей. Стоит использовать в защите, когда точно известно, откуда следует ожидать появление неприятеля.

Сфера (Sphere): этот ордер хорош для защиты тяжелых кораблей более легкими. Можно сказать, что это стандартный противоистребительный ордер. Тяжелый корабль, окруженный сферой защитников, становится практически неуязвим для вражеских истребителей. Можно защищать сферой и коллекторы ресурсов.



Что такое Custom Formation объяснять не буду, но скажу, что использовать ее стоит для смешанных групп. Дело в том, что в стандартных формациях корабли разных типов и классов располагаются не лучшим образом. Например, создав группу из ионных фрегатов и фрегатов защиты, можно практически полностью обезопасить ее от атак неприятельских истребителей. Но для этого корабли должны быть расположены вполне определенным способом, так чтобы фрегаты защиты прикрывали своим полем ионные. Точно так же, если вы захотите прикрыть свои тяжелые или сверхтяжелые корабли полем невидимости, придется создать для этого собственный ордер.

В конце разговора о построениях стоит упомянуть, что каждый корабль может входить не в одну, а в несколько групп. Скажем, сформировав соединение из крейсеров, эсминцев и фрегатов, вы можете закрепить за ним горячую клавишу 1. Но, одновременно, вы можете выделить все крейсера, и присвоить им клавишу 2, эсминцам клавишу 3, а фрегатам 4. Это очень удобно для управления боем, когда приходится сосредотачивать огонь на одной цели, или наоборот, давать каждому классу кораблей свою цель.

Как вы понимаете, тактика не ограничивается различными построениями, нужно еще и умело использовать свои силы. Первым законом тактики является сосредоточение огня на одном объекте. Атакуя неприятеля группой кораблей, всегда давайте им команду стрелять по одному противнику. Лучше всего выбирать наиболее сильного врага и, покончив с ним, переходить к следующему. Есть в игре и возможность предоставить каждому кораблю самостоятельно выбирать цель. Для этого нужно, нажав и удерживая клавишу Control, обвести неприятельский флот рамкой. Однако поступать так стоит только в тех случаях, когда неприятельские корабли значительно слабее ваших, например, при атаке большого количества истребителей группы ваших фрегатов.

В игре довольно много специального снаряжения, я имею в виду генераторы поля, невидимости и прочие хитрые приспособления. Использовать их или нет, дело вкуса. Можно ограничиться постройкой только боевых кораблей и воевать по старинке, без затей. А можно наоборот, использовать все достижения научного прогресса и придумывать всякие хитрые ходы. На мой взгляд, второй путь интереснее.

Для примера приведу метод использования спасательных корветов. Сформировав группу из пятнадцати-двадцати корветов, вы можете уверенно захватывать любые неприятельские корабли. Ну а группа из сорока-пятидесяти спасательных корветов может захватить целый неприятельский флот. Мало того, что при этом вы иногда получаете корабли тех классов, которые строить самостоятельно пока не можете. Кроме этого, захваченные корабли включаются в ваш флот сверх установленного для данного класса лимита. Например, фрегатов можно иметь семнадцать, мне же доводилось командовать соединениями из тридцати.

Обязательно используйте ремонтные корветы и фрегаты поддержки. Расположив несколько таких кораблей позади своего ударного флота и отдав команду его ремонтировать, вы сможете практически без потерь разбить довольно сильного врага. Ну а, разбив группу истребителей на десятки и закрепив за каждым фрегат поддержки, вы практически удвоите их наступательную мощь.

Маленькие хитрости

Есть в игре кое-какие тонкости, почему-то не отраженные, или плохо отраженные в руководстве. Однако знать их просто необходимо, поэтому поделюсь своими секретами.

О легких кораблях сказано, что из-за ограничений с топливом они не могут действовать вдалеке от корабля-матки без поддержки. Однако это не совсем верно, они не могут воевать достаточно долго без дозаправки, выполнять же другие функции вполне способны. Во всяком случае, мне не удалось полностью выжечь горючие разведчика, прогнав его от одного конца карты до другого три раза. Спасательные корветы тоже могут захватывать неприятельские корабли на любом удалении от базы, так что давать им сопровождение не нужно. Как не странно, но и ремонтные корветы действуют совершенно автономно.

Хотя фрегат поддержки имеет только десять слотов для заправки и ремонта истребителей и четыре для корветов, обслуживать он может гораздо большее число кораблей. Правда руководить их действиями приходится вручную. Заметив, что какой-то из ваших кораблей получил сильные повреждения, дайте ему команду идти на ремонт. Ну а можно и просто держать, скажем, три соединения по десять истребителей и гонять их на ремонт и дозаправку поочередно.

Прекрасным способом ремонта и дозаправки легких кораблей является их докование на корабле-матке или авианосце. Только нужно предварительно убедиться, что на соответствующем корабле снят запрет на выпуск судов из ангаров. Тогда, отдав команду Dock в непосредственной близости от корабля-носителя, вы уже через несколько секунд получите полностью отремонтированное и заправленное соединение.

Не забывайте и о том, что фрегаты поддержки могут ремонтировать *все* корабли, даже корабль-матку. Если в какой-то момент неприятель уничтожит часть ваших легких кораблей, и какой-то фрегат останется без работы, тут же отправляйте его ремонтировать наиболее сильно пострадавшие тяжелые корабли. Напоминаю, для этого нужно, удерживая клавишу Z, щелкнуть на нужном корабле.

Нет нужды ремонтировать свой флот перед окончанием миссии. Дело в том, что в каком бы состоянии не были ваши корабли перед совершением гиперперехода, после него они будут как новенькие. Таково, очевидно, свойство подпространства.

В руководстве сказано, что нельзя отдавать приказания кораблям в режиме паузы, это не совсем верно. Практически, нельзя только давать своим кораблям приказ атаковать неприятельские, да и то это ограничение можно обойти. Если в режиме паузы обвести вражеский корабль рамкой, удерживая при этом клавишу Control, приказ на атаку будет отдан. Правда, получается это не всегда, по моим наблюдениям, так можно отдать приказ своему соединению атаковать соединение неприятеля.

Или воспользоваться и другим приемом, в режиме паузы подвести курсор к объекту атаки (он при этом примет необходимую форму), нажать левую клавишу мыши, выйти из паузы и тут же отпустить клавишу. Если проделать это быстро и аккуратно, приказ будет отдан.

Кроме всего этого, в режиме паузы можно переключаться между заранее

созданными группами кораблей, создавать новые, изменять режимы движения и т.д. Это может вам пригодиться при сражениях с большим количеством кораблей, особенно если у вас сравнительно слабый компьютер, безбожно тормозящий при большом количестве объектов на экране.

Несколько слов нужно сказать о сборе ресурсов. В большинстве миссии можно сперва уничтожить всех врагов, а потом заниматься ресурсами. Но бывает и так, что приходится делать это во время боя. Неприятель всегда атакует ваши коллекторы, как только они оказываются в пределах досягаемости его орудий, но, чаще всего, нападают на них истребители. Поэтому имеет смысл сопровождать коллекторы именно истребителями или защитниками. Однако не забывайте, что они нуждаются в дозаправке после сражения.

В четвертой миссии вас насильно заставят построить контроллер ресурсов. Но я бы посоветовал уже в следующей миссии его пустить в переработку. Повторяю, сбором ресурсов почти во всех миссиях можно заниматься после полного уничтожения противника. Спешить при этом некуда, так что более длинный путь коллекторов от залежей ресурсов до корабля матки значения не имеет. Ну а в тех миссиях, где приходится собирать ресурсы во время боя, контроллер только помеха, поскольку враг его усиленно атакует.

Количество ресурсов в каждой миссии ограниченно. Почему-то нельзя собирать обломки уничтоженных неприятельских кораблей. Зато можно атаковать коллектором сами эти корабли! Коллектор рассматривает их как источник ресурсов, поэтому, отдав ему команду атаковать врага, вы заставите коллектор “высосать” вражеский корабль. За истребителями и корветами ему не угнаться, но вот фрегаты он перерабатывает вполне успешно, правда, нужно их предварительно чем-то отвлечь и атаковать двумя-тремя коллекторами. Можно собирать и неподвижно висящие легкие корабли, после того, как они выжгут все свое топливо. Правда, пополнить запас ресурсов таким образом невозможно, полученные из неприятельских кораблей стройматериалы исчезают неведомо куда.

Напоследок скажу о переработке собственных кораблей. Отдав команду Retire, вы отправите свой корабль в переплавку на корабль-матку или авианосец. Но учтите, ресурсы возвращаются не полностью, вы получаете две трети материалов, затраченных на постройку данного корабля. Однако в процессе модернизации флота заниматься этим приходится. Дело в том, что количество кораблей каждого класса ограничено, так что построить что-то новое, можно только уничтожив что-то старое.

Практически уничтожать свои корабли приходится дважды за кампанию, при переходе от штурмовых фрегатов к ионным (впрочем, поскольку ионные фрегаты становятся доступны уже в следующей миссии после штурмовых, последние можно совсем не строить) и от обычных эсминцев к ракетным. Более мелкие корабли можно строить в больших количествах, да и гибнет их много, поэтому специально пускать что-то в переплавку не требуется.

Ну вот, пожалуй, и все хитрости, пора, наконец, переходить к описанию кампании.

Миссия первая. Kharak System

Задачи:

1. Собрать имеющиеся ресурсы.
2. Построить исследовательский корабль.
3. Провести исследование двигателя истребителя.
4. Опробовать все имеющиеся типы боевых кораблей.

Это чисто тренировочная миссия, так сказать, швартовные и ходовые испытания перед выходом в открытый космос. Сразу же запускайте коллектор на сбор ресурсов и начинайте строительство исследовательского корабля. Из имеющихся в наличии разведчиков сформируйте группу и отправляйте ее воевать с роботами-мишенями. Всего вам нужно уничтожить две группы роботов, одну просто так, без затей, а вторую, - предварительно задав разведчикам агрессивную тактику. Еще одного робота вам нужно “взять живьем”, используя спасательный корвет (предварительно его нужно построить).

Покончив со всем этим, можно совершить первый подпространственный прыжок, но я бы посоветовал предварительно построить хотя бы десяток истребителей и второй спасательный корвет, это вам пригодиться в следующей миссии.

Миссия вторая. Outskirts of Kharak System

Задачи:

1. Послать разведывательный спутник к обломкам вспомогательного корабля.
2. Отбиться от атак неприятеля.
3. Достать из обломков вспомогательного корабля “черный ящик”.

Первый прыжок прошел успешно, однако, прибыв на место назначения, вы не обнаружили высланный вперед вспомогательный корабль. Осмотревшись по сторонам, вы нашли его обломки и решили их обследовать, но тут же на вас навалился неведомый враг. Как видите, ситуация осложняется, вместо простой прогулки до планеты прародительницы и встречи с родственниками, вас ожидают нелегкое, полное опасностей, путешествие.

Первым делом начинайте сбор ресурсов и исследование двигателя корвета. Как только вы построите спутник и отправите его к обломкам Кара-Селим, на вас налетят враги. Так что будьте готовы отразить массированную атаку. Если вы в прошлой миссии построили достаточное количество истребителей, сделать это будет не трудно.

Отправлять спасательную группу к Кара-Селим не спешите, дело в том, что как только вы извлечете “черный ящик” из его обломков, появится неприятель и попытается уничтожить спасательный корвет. А вот на остальные ваши корабли враг пока не реагирует.

Сначала закончите сбор ресурсов, исследования двигателя, шасси и брони корветов. После этого вам станут доступны легкие, тяжелые и ремонтные корветы. Теперь запускайте строительство корветов (потребуются четыре тяжелых и как можно больше легких) и отправляйте два спасательных корвета под охраной всех имеющихся истребителей к Кара-Селим.

Неприятельские корабли будут налетать на вас по два, по три, а то и по одному, с одного и того же направления (от вражеского авианосца). Так что можно будет поставить заслон из истребителей на их пути и уничтожать последовательно. Только смотрите, чтобы ни один не прорвался вслед за вашим корветом, иначе его быстро уничтожат. Если же такая неприятность произошла, отправляйте за “черным ящиком” второй корвет.

Как только вы исследуете “черный ящик”, неприятель нападет на ваш корабль-матку, но у вас уже должно быть достаточно корветов, чтобы с ним справиться. Только не пытайтесь атаковать вражеский корабль-матку, пока что он вам не по зубам.

Перед окончанием миссии постройте как можно больше боевых кораблей и не менее двух спасательных корветов.

Миссия третья. Return to Kharak System

Задачи:

1. Предотвратить уничтожение Cryo Trays неприятелем.
2. Захватить вражеский фрегат.
3. Собрать уцелевшие Cryo Trays на корабль-матку.

Пока вы искали далекую родину, как поется в песне, - “Враги сожгли родную хату”. Ваша планета мертва, все орбитальные сооружения уничтожены, остались только шесть Cryo Trays с замороженными соотечественниками. Однако и их пытаются уничтожить несколько вражеских кораблей.

Сразу же бросайте все наличные силы на борьбу с неприятелем, а два спасательных корвета на захват ближайшего вражеского корабля. Два вам понадобятся не только потому, что один из них могут уничтожить, а еще и потому, что тащить в плен фрегат в одиночку трудно.

Присматривайте за своими главными силами, если в горячке боя они уничтожат все неприятельские корабли, миссия будет провалена.

После доставки вражеского корабля в док, можно будет приступать к исследованию двигателей и шасси фрегатов. Пока ученые заняты этим делом, спасательные корветы могут перетаскать уцелевшие Cryo Trays в док. Не уходите из этой миссии, пока не завершите все исследования и не соберете все ресурсы. Кроме того, неплохо бы построить второй коллектор ресурсов

Миссия четвертая. Great Wastelands

Задачи:

1. Собрать наличные ресурсы.
2. Построить контроллер ресурсов.
3. Отразить нападение неприятельского флота.
4. Не дать неприятельскому рейдеру уйти в подпространство

Вы попали в область пространства с богатейшими ресурсами. Только расположены они довольно далеко от корабля. Чтобы не гонять попусту коллекторы, нужно построить контроллер (нечто вроде передвижного завода) и поставить его в центре скопления астероидов. Как только вы с этим справитесь, появится корабль нейтральной расы, здаких межзвездных торговцев. Они сообщат вам кое-что полезное и предложат купить технологию ионной пушки. Соглашайтесь непременно, эта технология (стоит она 500 единиц) позволит вам строить ионные фрегаты, одни из самых мощных кораблей в игре. Они вам очень пригодятся уже в этой миссии, поскольку сразу же после завершения переговоров с торговцем на вас нападет неприятельская эскадра.

Для отражения первой атаки на сборщиков ресурсов достаточно двух десятков истребителей и парочки штурмовых фрегатов. Но несколько позднее появится тяжелый рейдер в сопровождении фрегатов и атакует корабль-матку, вот для борьбы с ними и понадобятся ионные фрегаты. Хорошо, если вы успеете построить их штуки четыре.

После появления рейдера, нужно все наличные силы бросить на него, если он успеет уйти в подпространство, миссия будет провалена. Прежде чем отправляться в следующую миссию, постройте максимальное количество ионных фрегатов и тяжелых корветов.

Миссия пятая. Great Wastelands

Задачи:

1. Исследовать пояс астероидов.
2. Уничтожить неприятельский флот.
3. Уничтожить вражеские коллекторы ресурсов.
4. Разработать оборонительный вариант истребителя.

С выполнением первой задачи можно не спешить, дело в том, что как только вы направите разведчика в указанную точку, неприятель вас атакует. Лучше предварительно собрать ближайшие к кораблю-матке ресурсы, только не увлекайтесь, если вы подойдете достаточно близко к неприятелю, тут же последует атака.

Собирая ресурсы, продолжайте строить фрегаты, желательно довести их число до максимума (17 штук), но это вряд ли удастся. Из фрегатов сформируйте две группы, одну побольше, другую поменьше. Большую оставьте защищать корабль-матку, а меньшая должна атаковать неприятельский авианосец (он появится вскоре после начала неприятельской атаки). Группу тяжелых корветов можно направить на уничтожение коллекторов ресурсов врага. Ну, а закончив с этим, они должны как можно быстрее вернуться на защиту главной базы, атака на нее будет страшная.

Миссия шестая. Diamond Shoals

Задачи:

1. Защитить корабль матку от атаки астероидов.

Все малые корабли спрячьте в док, а фрегаты поместите прямо перед кораблем-маткой, выстроив их параллельно его длинной оси. Разверните поле зрения, так, чтобы видеть, какие астероиды летят на корабль-матку, а какие мимо (лучше всего, если вы будете смотреть вдоль оси корабля, как бы сверху). Спрячьте исследовательский корабли, коллекторы и контроллер ресурсов за кораблем-маткой.

Теперь расстреливайте все летящие на вас астероиды и игнорируйте пролетающие мимо. Имейте в виду, фрегаты не будут уворачиваться от астероидов, так что вы можете потерять парочку. Корабль матка может выдержать всего одно столкновение с астероидом. После второго придется начинать все с начала.

Еще в этой миссии вам предстоит исследовать шасси и двигатель сверхтяжелого корабля, после чего станет возможной постройка эсминцев. Перед тем, как отправляться дальше, наклепайте хотя бы парочку, в следующей миссии вам они очень пригодятся.

Миссия седьмая. The Gardens of Kadesh

Задачи:

1. Собрать ресурсы из туманности.
2. Отразить неприятельские атаки.
3. Защитить коллекторы ресурсов.

Вообще-то, задача тут одна, унести ноги из этой самой туманности. Но это не так-то просто. Вскоре после начала сбора ресурсов, к вам прилетит посол и предложит под страхом смерти присоединиться к защитникам Садов Кадеш. Согласиться вам не дадут, так что придется обороняться от превосходящих сил противника.

По моим наблюдениям, неприятель всегда появляется из глубины туманности, поэтому расположите все свои силы перед фронтом корабля-матки. Атаки на коллекторы ресурсов будут не очень сильными, так что специально их обороной можно не заниматься. Но собирать ресурсы нужно обязательно, причем во время боя. Дело в том, что наличным запасом юнитов тут вам не обойтись, придется строить новые. Четыре-пять коллекторов вполне способны восполнить убыль ресурсов и обеспечить непрерывное производство фрегатов и эсминцев.

Отбив первый натиск неприятеля, отправьте половину своих сил атаковать вражеский корабль-матку (это такая коническая штуковина с длинным хвостом). Как только вы достаточно повредите его, он уйдет в подпространство, и вы сможете попытаться уйти из этого негостеприимного места. Однако ваш прыжок будет неудачным и придется начинать все с начала.

На это раз неприятель будет атаковать вас с фланга (с какого именно, заранее сказать нельзя), так что расположите свои силы соответствующим образом. Через некоторое время опять появится вражеский корабль-матка, сосредоточьте весь огонь на нем. На этот раз вам нужно очень сильно его повредить.

После бегства неприятеля можно будет совершить следующий прыжок, однако не спешите, тут еще масса ресурсов, которые нужно собрать. Противник вас больше беспокоить не будет, так что заботится об обороне не нужно. Только предварительно добейте все вражеские корабли, оставшиеся после бегства корабля-матки.

В этой миссии вы должны исследовать технологию скорострельной пушки, после чего можно будет начать строительство нового типа корветов (Multigun Corvette). Они хороши для борьбы с истребителями, так что постройте десяточек. Ну а количество эсминцев и фрегатов нужно довести до максимума.

Миссия восьмая. The Cathedral of Kadesh

Задачи:

1. Отразить атаки неприятеля.
2. Уничтожить Hyperspace Inhibitors.

Улететь далеко вам не удалось, все-

го-то только на противоположную сторону туманности. И опять к вам привязываются стражи садов со своими дурацкими предложениями. Придется обороняться.

Атаки на ваш корабль-матку будут очень сильными, поэтому первым делом выпустите из ангаров все корабли и поставьте их на стражу. Коллекторы ресурсов поставьте поближе к кораблю-матке, пустить их в дело можно будет позднее, когда вы немного расчистите космос от неприятеля.

Сформируйте группу из эсминцев и две группы из фрегатов (лучше даже сделать это в конце прошлой миссии). Эти ударные соединения вам понадобятся для борьбы с кораблями-матками неприятеля. Помимо того, что эти гигантские корабли постоянно выпускают из своих недр новых врагов, они же являются Hyperspace Inhibitors, то есть, препятствуют вам уйти в подпространство.

В принципе, можно ограничиться обороной своего корабля, рано или поздно неприятельские корабли-матки подойдут к вам достаточно близко. Однако действовать так не интересно. Поэтому, отбив первый натиск неприятеля, отправляйте эсминцы на охоту.

Враг постоянно перемещается, так что найти его не просто, лучше всего делать это в режиме сенсорной карты. Переходить в режим боя нужно тогда, когда вы точно увидите, с кем ваши корабли ведут бой. Корабль-матка - достаточно большая штуковина, так что в режиме среднего увеличения он виден на радарной карте в натуральном виде.

Миссия девятая. Sea of Lost Souls

Задачи:

1. Исследовать аномалию.
2. Уничтожить неприятельские корабли.
3. Обследовать неизвестный корабль и раздобыть на нем новую технологию.

В начале миссии вам сообщают, что замечено что-то непонятное неподалеку от корабля-матки и предлагают разобраться. Но я вам и так все расскажу. В отмеченной точке стоит старинный заброшенный корабль неведомой цивилизации. Хотя команды на нем нет, некоторые системы корабля продолжают работать, в частности та, которая отвечает за захват приближающихся посторонних кораблей. Там уже висит несколько таких захваченных судов, которые теперь сражаются на стороне этого корабля. Но система действует только на тяжелые и сверхтяжелые корабли, поэтому можно атаковать неприятеля истребителями и корветами.

Постройте побольше кораблей этих классов (если у вас туго с ресурсами, можно предварительно собрать их, атаковать вас в этой миссии никто не будет). Сформируйте несколько дивизионов и атакуйте сначала корабли-защитники. Как только с ними будет покончено, нужно нанести удар по старинному кораблю, только не увлекайтесь, как только вам сообщат, что система перехвата уничтожена, атаку нужно прекратить.

Теперь сформируйте соединение из двух-трех спасательных корветов и отправляйте его исследовать корабль. Вполне возможно, что первый, а то и второй корветы не выполнят свою задачу и погибнут, но иногда хватает и одного корвета.

Вам остается собрать все имеющиеся ресурсы и изучить украденные технологии (для Kushan - Drone Frigate, для Taiidan - Defense Frigate). После этого можно отправляться дальше. В следующей миссии вам придется действовать весьма оригинальным способом, поэтому ничего строить сейчас не нужно, разве что довести число эсминцев и авианосцев до максимума.

Где-то ближе к концу миссии прилетят торговцы и попросят продать им технологию, соглашайтесь, в дальнейшем вам это зачтется.

Миссия десятая. Super Nova Station

Задачи:

1. Уничтожить исследовательскую станцию
2. Уничтожить неприятельский авианосец
3. Уничтожить все силы врага

О необходимости выполнения второй задачи вам сообщат после того, как вы доберетесь до исследовательской станции и начнете выполнять первую задачу. Однако, поскольку авианосец может уйти в подпространство, нужно сперва уничтожить его, а уж потом продолжить выполнение первой задачи.

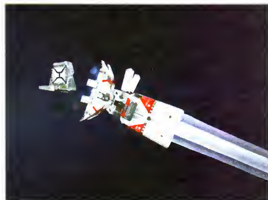
Основная неприятная особенность данной миссии в том, что на пути к цели вашим кораблям приходится пересекать поле жесткого излучения сверхновой звезды. Это излучение как корова языком слизывает броню ваших кораблей. Практически до цели могут добраться только эсминцы и авианосцы, остальные типы, вплоть до фрегатов, взрываются на полпути.

Уничтожить неприятеля одними эсминцами можно, но очень трудно, поэтому воспользуемся способностью авианосцев строить и перевозить более мелкие корабли. Загрузите внутрь все имеющиеся в наличии корветы (чтобы они грузились на авианосцы, а не на корабль матку, нужно сосредоточить их рядом с авианосцами). Поскольку авианосцы не могут переносить фрегаты, хотя и могут их строить, придется утилизировать часть имеющихся. Нужно будет построить возле поля боя не менее десяти штук, поэтому около корабля матки должно остаться шесть-семь.

Теперь сформируйте две группы, одну из эсминцев, другую из авианосцев и отправляйте их в окрестности исследовательской станции. Нужно поставить свои корабли на таком расстоянии от неприятеля, чтобы он не заметил вас и не начал атаки. Хотя вы и сможете легко отразить эту атаку, но враг тут же начнет грузить свои корабли на авианосец, и вам придется охотиться за ним, при этом вы потеряете эсминец, а то и два.

Построив нужное количество фрегатов, выпускайте на волю корветы и начинайте выполнение второй, а потом и остальных двух задач. Как только станет возможен подпространственный прыжок, тут же уходите из этого негостеприимного уголка.

Ресурсов в этой миссии довольно много, только собирать их приходится в поле излучения сверхновой. Поэтому не забывайте время от времени ремонтировать свои коллекторы. Кроме всего прочего, вам предстоит исследовать две технологии, после чего станет доступно строительство передвижных радаров и минных заградителей. В этой миссии ни то, ни другое вам не понадобиться, но вот в дальнейшем очень пригодится.



Миссия одиннадцатая. Tenhauser Gate

Задачи:

1. Уничтожить неприятельский флот.

Враги атакуют корабль Bantusi, так что главное тут не просто уничтожить все вражеские корабли, а не дать им уничтожить союзника. Поэтому действуйте несколькими группами, состоящими из фрегатов и эсминцев. Первым делом нужно отвлечь побольше сил на себя, враги стреляют по кораблю Bantusi и не обращают внимания на ваши, до тех пор, пока вы не начнете стрелять по ним. Отвлеките на себя не менее трех неприятельских кораблей, уничтожьте их, а потом займитесь следующей тройкой.

После выполнения единственной задачи, благодарные торговцы наконец-то подробно расскажут, что произошло в галактике, и что вам нужно делать дальше.

Прежде чем совершать прыжок, доведите число фрегатов до максимума,

а вот эсминцы строить не нужно, в следующей миссии станут доступными более совершенные корабли этого класса. Еще нужно запереть в ангарах истребители и корветы, иначе в начале следующей миссии вы можете их потерять.

Миссия двенадцатая. Galactic Core

Задачи:

1. Уничтожить источники гравитационного поля.
2. Отразить атаки неприятеля.
3. Спасти корабль союзника.

В самом начале на вас нападут довольно значительные силы, причем неприятель будет использовать гравитационные генераторы. Их-то и нужно уничтожить в первую очередь. Генераторы относятся к не боевым кораблям, так что вычислить их несложно (нажмите Caps Lock и все станет ясно). Покончив с ними, отправляйте фрегаты в погоню за отступающим противником, первым делом уничтожайте фрегаты поддержки, после чего вражеские истребители и корветы станут не опасны.

Неприятельских истребителей в этой миссии громадное количество, поэтому борьба с ними станет вашей главной задачей. При игре за Taiidan имеет смысл использовать фрегаты защиты, ведь их поле не просто отражает выстрелы истребителей, а возвращает их в точку выстрела. Таким образом, неприятельские истребители будут уничтожать сами себя.

Быстренько проведите исследование управляемых ракет и приступайте к строительству ракетных эсминцев, очень скоро они вам пригодятся. Еще в этой миссии можно будет изобрести невидимые истребители (для Taiidan, истребители-перехватчики), но с их строительством можно не спешить.

Вскоре на ваш корабль-матку налетит туча врагов, так что не забудьте выпустить из ангаров все легкие корабли. Как только фрегаты покончат с врагом, верните их к основным силам. Вскоре после начала второй атаки на корабль-матку, вам сообщат просьбу о помощи от союзного Deflector'а. Спешить на помощь не обязательно, он сам прилетит к вам и приведет на хвосте врагов. Тут же переключайтесь на их уничтожение.

Миссия тринадцатая. The Karos Graveyard

Задачи:

1. Состыковать легкий корабль с центральным офисом.

На вид задача простая, на деле же придется поработать. Дело в том, что на этом "кладбище" осталось немало роботов-охранников разных типов. Одни из них неподвижны и обстреливают ваши корабли из пушек с очень большой дистанции, другие прячутся за обломками и нападают внезапно, ну а третьи и вовсе захватывают ваши тяжелые и сверхтяжелые корабли и утаскивают их неведомо куда.

Действовать придется методично, расчищая дорогу к цели шаг за шагом. Сформируйте несколько групп из истребителей и отправьте по направлению к цели. Сразу же вслед за ними пускайте фрегаты, ну а эсминцы в этой миссии отдыхают.

Истребители (лучше даже использовать защитников) должны искать и уничтожать роботов, ну а фрегаты будут уничтожать подпространственные ворота. Как только ваши корабли достигнут цели, отправьте один из легких кораблей стыковаться с офисом (в режиме принудительной атаки). После этого цель миссии будет выполнена, и вам сообщат, что делать дальше.

Можно выполнить эту миссию и кавалерийской атакой. Сформировать группу из 30-40 истребителей и отправить ее к цели. Если хотя бы парочка долетит до места назначения, цель миссии будет выполнена. Но я бы не посоветовал такой образ действий, дело в том, что тут много ресурсов, но приступать к их сбору можно только предварительно уничтожив всех врагов. Исследований нужно будет провести два, генератора невидимости и тяжелых орудий. Прежде чем покинуть кладбище, стоит построить три тяжелых крейсера.

Миссия четырнадцатая. Bridge of Sighs

Задачи:

1. Уничтожить генератор поля, препятствующий подпространственному переходу.

Дорога к родному дому закрыта наглухо, в этой миссии вам предстоит прорубить дверь, или, хотя бы окно. Имеются два основных варианта достижения цели – планомерное прокладывание дороги и тайная операция.

Покрутив радарную карту, вы увидите, что неприятельские силы равномерно расположены вокруг генератора. Вам нужно прорубить тоннель в этом шаре. Как это делать, объяснять не буду, опыта у вас уже хватает. Опишу второй вариант действий.

Сформируйте группу из крейсеров и эсминцев и прикройте их генераторами невидимости. Поскольку ваши корабли должны быть невидимы на всем пути, нужно иметь двойное количество генераторов, включающихся поочередно. Прежде чем отправляться к цели, поэкспериментируйте возле корабля-матки, чтобы в решающий момент не вышло сбоя. Еще в группу нужно включить Proximity Sensor, поскольку неприятель тоже использует невидимость.

Теперь отправляйте свое соединение к генератору, выбейте всех врагов вокруг него. Скорее всего, при этом вы потеряете несколько своих кораблей, это не страшно, новые враги в этой миссии не появляются.

Теперь вам нужно уничтожить штуковину, висящую в центре генератора, а потом и все восемь вращающихся вокруг пластин. На этом миссия закончится, однако не торопитесь совершать прыжок, уже в этой миссии нужно начинать готовиться к финальной.

Проведите исследование технологии дальнего радара, соберите все ресурсы. Только заранее расчистите области пространства, в которых будут работать ваши коллекторы. Можно использовать и хитрый прием, прикрыть невидимостью ваш коллектор и отправить его высасывать неприятельские корабли.

Доведите число крейсеров, эсминцев и фрегатов до максимума, а вот истребители, корветы и авианосцы нужно переработать. Исключение составляют спасательные корветы, они понадобятся и в следующей, и в финальной миссиях.

Миссия пятнадцатая. Chapel Perilous

Задачи:

1. Уничтожить объект.

Объектом является начиненный взрывчаткой астероид, приближающийся к вашему кораблю-матке под охраной мощного соединения неприятеля. Если он столкнется с вашим кораблем, игра закончится.

Взорвать астероид можно только сосредоточенным огнем соединения тяжелых крейсеров и ракетных эсминцев. Причем отвлекаться на отражение атак вражеских кораблей нельзя, времени маловато. Поэтому бороться с неприятельскими силами предоставьте своим фрегатам. Можно использовать и спасательные корветы, но только большими массами, не меньше двадцати-тридцати штук в группе. Если повезет, они смогут захватить несколько вражеских эсминцев или фрегатов.

Как только астероид будет уничтожен, можно совершить прыжок в следующую миссию, однако не спешите. Лучше уничтожить оставшиеся силы неприятеля, а потом как следует подготовиться к финальному бою. Можете прочитать описание следующей миссии, а потом решить, как вы там будете действовать и какие силы вам понадобятся. Я бы посоветовал построить максимальное количество крейсеров, ракетных эсмин-

цев, ионных фрегатов и спасательных корветов. Все же остальные корабли нужно пустить в переработку, включая и коллекторы ресурсов. Исследовательский корабль почему-то переработке не поддается, так его нужно просто расстрелять, в следующей миссии он будет только мешаться.

Заранее сформируйте группы кораблей и присвойте им горячие клавиши. Как минимум нужно иметь следующие шесть групп – 1) крейсера; 2) эсминцы; 3) крейсера и эсминцы вместе; 4) фрегаты; 5) крейсера, эсминцы и фрегаты вместе; 6) спасательные корветы.

Миссия шестнадцатая. Hiigara

Задачи:

1. Уничтожить неприятельский корабль-матку.

В этой миссии пригодятся все навыки, приобретенные в предыдущих сражениях, все накопленные силы и средства. Впрочем, строить тут, скорее всего, ничего не понадобиться, так же как что-то исследовать и собирать ресурсы.

Прежде всего, давайте разберемся с понятиями "верх-низ" и "право-лево", в космосе они теряют смысл, но нам в этой миссии пригодятся. Если смотреть на корабль-матку сзади так, чтобы в исходном построении эсминцы и крейсера были слева, а остальные корабли справа, то это и будет наша исходная система координат.

Почти сразу же после начала миссии снизу к вам подойдет эскадра неприятельских фрегатов, а спереди куча тяжелых кораблей и еще несколько фрегатов. Не дожидаясь их появления, отправляйте все свои фрегаты вниз, а крейсера и эсминцы вперед. Фрегатам дайте команду атаковать всю неприятельскую группу (для этого, нажав и удерживая Control, обведите врагов рамкой), ну а сами переключайтесь на тяжелые корабли. Основной целью врагов является ваш корабль-матка, на остальные ваши корабли они почти не реагируют. Сосредоточьте огонь на самом сильном вражеском корабле, а уничтожив его, тут же переключайтесь на следующий.

После отражения первой атаки, можно немножко передохнуть. Постройте все фрегаты стеной перед кораблем маткой, отодвинув их километров на двадцать в сторону планеты. Однако не расслабляйтесь, очень скоро вам сообщат о появлении из подпространства следующей группы. Она будет приближаться к вам сверху-справа-сзади, так что можно заранее направить в эту сторону все крейсера и эсминцы. Ну а после появления неприятеля на радарной карте, скорректировать направление их полета. В это же время нужно выпустить из ангаров все спасательные корветы.

Сблизившись со второй волной неприятельских кораблей, выбивайте их крейсера, а потом эсминцы. Когда останутся только фрегаты, дайте команду атаковать их все и переключайтесь на управление корветами.

Как только придет сообщение о появлении третьей волны врагов, высылайте им навстречу спасательные корветы. Лететь они будут довольно долго, за это время группа тяжелых кораблей, скорее всего, расправится со своими целями. Дайте ей команду возвращаться к кораблю-матке, а точнее к группе фрегатов.

Когда корветы повстречают неприятеля, скомандуйте им захватить всю группу вражеских кораблей. Делается это так же, как и атака на группу, то есть, нажав Control, обведите врагов рамкой. Вполне возможно, что ваши корветы захватят всю группу, но, может быть, несколько врагов и избегнут этой участи и начнут отстреливать ваши корабли. Это совершенно не важно, главное тут не захватить, а задержать неприятеля.

Примерно в это же время появится четвертая волна неприятеля со стороны планеты. Если вы правильно расположили свои фрегаты, они перехватят противника и успеют здорово его пощипать, до того как враг дойдет до вашей базы. Напоминаю, что отстреливать нужно сначала крейсера, потом эсминцы.

Уничтожить или задержать четвертую волну фрегаты не смогут, но тут им на подмогу должны подоспеть ваши тяжелые корабли. Если же положение станет совсем критическим, прибудет подкрепление от союзников. Несколько фрегатов и один эсминец поступят в ваше распоряжение, а остальные будут отстреливать врагов самостоятельно. Особо рассчитывать на это подкрепление не стоит, дело в том, что прибывает оно, когда ваш корабль-матка находится при последнем издыхании. Поэтому чаще всего ничего сделать союзники не успевают.

Если ваши корветы не смогли захватить всю третью волну, после отражения четвертой нужно все освободившиеся силы направить им на подмогу. После этого можно пополнить свой флот захваченными вражескими кораблями, построить недостающие крейсера, эсминцы и фрегаты и приступить, наконец, к выполнению основной задачи.

В принципе, с ней могут справиться одни крейсера с эсминцами, но лучше добавить к ним штук шесть фрегатов. Отправляйте эту группу по направлению планеты, к самой дельней цели, это и есть корабль-матка врагов и ее охрана. По дороге вам придется отразить несколько атак легких сил, это можно делать не останавливаясь. У самой цели вас встретят тяжелые неприятельские корабли и туча истребителей, с ними обязательно нужно расправиться до того, как заняться кораблем-маткой. Еще вам нужно уничтожить все фрегаты поддержки, поскольку они будут ремонтировать корабль-матку в то время, как вы будете ее ломать.

Неприятель будет использовать против ваших кораблей истребители в режиме камикадзе, причем довольно большими группами. Не отвлекайтесь на борьбу с ними, может вы и потеряете один-два корабля, значения это уже не имеет. Как только корабль-матка взорвется, игра закончится, и вам покажут финальный ролик.

Вообще-то, есть и другие варианты действия в этой миссии. Можно использовать всякое хитрое оружие, большие толпы истребителей и корветов, минные постановки и ловушки. Но как бы вы не действовали, старайтесь воевать на известном удалении от своего корабля-матки. Если к нему прорывается хотя бы половина неприятельских кораблей, игра на этом заканчивается. ▲

Иван Банников

Mig Alley

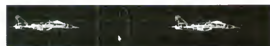
Общая тактика воздушного боя

Тактика воздушного боя напрямую зависит от многих факторов. Каждый такой фактор в отдельности и их совокупность составляют технику боя. Рассказывать обо всех факторах не имеет смысла, мы просто попытаемся дать вам несколько советов.

В Mig Alley есть возможность выбирать уровень AI. В зависимости от выставленного в опциях режима, вражеские летчики будут вести себя совершенно по-разному. Если вы поставите минимальный уровень, то сложится впечатление, что вы сражаетесь со школьниками, неизвестно как попавшими за штурвал боевого самолета. Они очень часто ошибаются, при маневрах падают в штопор и выходят из него только после столкновения с землей. Очень забавно смотреть, как на вас движется звено из пятидесяти – шестидесяти самолетов, и вдруг несколько из них сваливаются в штопор и начинают свой недолгий путь к земле. С таким противником бороться очень легко. Ваша задача состоит в том, чтобы сесть на хвост любому врагу и следить за скоростью, так как единственный маневр, применяющийся AI на этом уровне для ухода от "хвоста" – это экстренный сброс скорости. Но даже если вы пролетите вперед вашего оппонента, и он окажется уже у вас на "хвосте" – не беда, опишите дугу и начните все с начала. Сбив противника, выберите другую жертву. Во время миссий эскорта следите за вашими бомбардировщиками, ибо даже самый тупой AI так и норовит сбить эти летящие по прямой тяжелые машины.

■ Обротный иммельман

■ Иммельмон



■ Бочко

Но рисунок боя резко изменится, если вы увеличите уровень мастерства у искусственного оппонента, так как опытные враги уже не падают в штопор без причины. Они просто блестяще пользуются плюсами своих машин и умело скрывают минусы. Для Mig Alley характерны масштабные воздушные бои с участием более ста пятидесяти самолетов одновременно. В таких сражениях очень важно следить за своим "хвостом" и своевременно координировать действия вашего звена. МИГи идут звеном по сорок, семьдесят самолетов, при сближении с вами рассыпаются. Но не обольщайтесь, враг не просто расходится врассыпную, он делится на звенья по два самолета. Иногда это тяжело заметить, но с приобретением опыта эти пары становятся различимыми. Они используют тактику "подсадной утки". Дают вам спокойно сесть на хвост одному из них, а второй - тут как тут, у вас за спиной. Тот, что перед вами, держит самолет спокойно, но своевременно использует бочки и полубочки для ухода от вашего огня. Второй, летящий за вами, не дает о себе знать до последней секунды, и только оказавшись на короткой дистанции, – открывает огонь. В такой ситуации можно предпринять следующие действия. Вариант первый: увеличьте тягу до девяноста процентов, не забывая при этом оглядываться назад на преследователя, дайте ему подойти поближе (ждите как можно дольше), а когда он будет достаточно близко – сбрасывайте тягу до десяти и уходите вверх. Враг пронесется вперед, и у вас появится возможность объяснить ему, что нельзя за вами вот так нахально летать. А затем расправьтесь с оставшимся "актером". Вариант второй: продолжайте преследовать первого, увеличив тягу до ста. Сближение произойдет довольно быстро, и у вас будет только один шанс, чтобы сбить его перед тем, как вы пролетите мимо него. Сбив первого, сделайте обратный иммельман, оглянитесь, и если МИГ все еще торчит у вас на хвосте – уходите на вираж под максимальным углом (обычно AI не успевает выровнять машину после иммельмана, и вы сядете ему на хвост). Если же вы ушли от преследователя, делайте еще раз обратный иммельман, выходя на прежний курс (обычно после этого маневра ваш бывший преследователь оказывается впереди, недалеко от вас).

Другое дело, когда вы исполняете роль штурмовика, а не прикрывающего. Помните – главное уничтожить цель, а не "нащелкать" побольше вражеских самолетов. Берегите патроны для цели миссии, ведь если промахнетесь ракетами и бомбами, придется "дочищать" пулеметом. Не ввязывайтесь в воздушный бой, для этого есть прикрытие. При атаке движущихся объектов следите за местоположением – велика опасность потерять их из виду. Будьте предельно осторожны на низкой высоте, непозволительно даже секундное расслабление – в любой момент самолет может тряхнуть порывом ветра, и вы закончите свою карьеру в корейской земле.

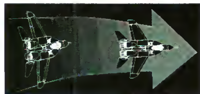
Уход от "хвоста"

Рассмотрим маневры при уходе от одного и более преследователей. Советы относятся к режиму максимального реализма и уровня AI; тем, кто убирает какие-либо параметры реализма, мои советы не понадобятся. Тактика ухода от преследования непосредственно зависит от типа вашего самолета. Разбор тактики боя на разных типах машин, представленных в Mig Alley, приведен ниже. Уйти от преследователя можно обычной "бочкой" или резким уходом в сторону, но задача маневров состоит не в том, чтобы просто уйти от преследователя, а в том, чтобы в результате маневра вы сами оказались у него на хвосте. Итак, если у вас на хвосте маячит один истребитель, пробуйте следующие варианты действий.

Первый: начните маневры из стороны в сторону, имитируя тем самым уход на вираж. После двух-трех уходов в сторону увеличьте тягу до ста и направьте свой самолет к земле под углом в сорок градусов. Летите в таком положении секунд десять, а затем резко заходите на вираж, предварительно выйдя на вертикальный курс по отношению к горизонту. Если вы сделали все правильно, то, завершив вираж, вы окажитесь на хвосте у противника.

Второй: обнаружив врага за спиной, снизьте тягу до десяти и уходите вертикально вниз. Во время полета вниз проделайте одну, две

бочки – эта имитация штопора должна сбить с толку преследователя. После проделывания этого трюка ваш противник не будет преследовать вас и полетит за следующей жертвой, ваша задача в этот момент – увеличить тягу до максимума и уже самому начать преследование. Этот трюк действует только на AI-пилотов или начинающих игроков. Если вы играете с человеком опытным, не советую использовать этот



■ Поворот

■ Крутой поворот (Вираж)

маневр, так как он не поленится и добьет вас во время мнимого штопора.

Третий: этот способ ухода от преследователя очень опасен для вашей жизни, и в полной мере пользоваться этим приемом вы сможете только после обретения определенного опыта (добавлю, что это мой любимый прием, и я им пользуюсь во всех симуляторах). Снижайтесь так, чтобы у противника не было возможности вас сбить (маневрируйте, используйте "бочки"). Достигнув минимальной высоты, на которую вы способны, дайте врагу "закрепиться" у вас на хвосте и уходите на вираж вправо или влево. Чтобы найти оптимальный угол поворота на такой высоте, нужно очень хорошо чувствовать свой самолет. Весь секрет в том, чтобы не прекращать поворот, если вы начинаете сваливаться в штопор. Для этого уменьшите угол поворота, но главное – это все время поворачивать, описывая дугу. Противник или превратится в месиво из грязи и металла, столкнувшись с землей, или все же "поймает" самолет, но будет вынужден продолжать полет прямо, а вы как раз окажитесь у него за спиной. В отличие от предыдущего приема – этот срабатывает против любого оппонента, тупой ли это AI или опытный пилот, закаленный в долгих виртуальных догфайтах. Основным минусом этого трюка является большое количество времени, затрачиваемое на его освоение.

Четвертый: старый добрый маневр со снижением тяги во время сближения (описан подробно выше). Один из самых надежных, но в то же время опасных маневров (так как опытный летчик во время быстрого сближения успеет вас "снять").

Пятый: это как сто первый прием в карате – кричите, что есть сил, вашим товарищам: "Помогите! Снимите гада с моего хвоста!" (это соответствует команде "Clear my six!" в опциях коммуникации со своим звеном). Конечно, всегда можно катапультироваться :) .

Стоит отметить, что вышеперечисленные маневры далеко не все из доступных игроку в Mig Alley, но этого набора хватит начинающему пилоту, а со временем вы сами выработаете свою собственную неповторимую тактику.

При уходе от двух или более преследователей нужно быть предельно осторожным. Очень опасно пользоваться сбрасыванием тяги. Если один самолет пролетел вперед без проблем, то несколько не просто пролетят вперед, а при этом еще и отправят вас к праотцам. Уйти от двух преследователей несложно, можно пользоваться обычными маневрами, но если на хвосте сидят трое или четверо, то делайте следующее.

Начните с обдумывания завещания: что, сколько и кому из ваших близких достанется из вашего имущества :). Решили, кто получит ваш любимый "Форд" и домик в Аризоне? Теперь вы можете попытаться сохранить имущество за собой. Обратите внимание на расположение оппонентов. Если они идут плотно, то попытайтесь как можно быстрее маневрировать из стороны в сторону с использованием "бочек", существует вероятность, что они столкнутся (но если видите, что ничего не получается, – зовите на помощь свое звено и делайте обратный иммельман). Если же преследователи рассредоточились, а непосредственно атакуют вас только двое, остальные выжидают, то могу вас поздравить - вы не зря писали завещание. В такой ситуации спасти может только чудо. Этим чудом может стать звено союзных истребителей, прибывших по вашему зову. Или ложный штопор, который собьет с толку врага (главное - вовремя прекратить эти выкрутасы и объяснить тому умнику, что полетел вас добивать, что он это зря...:)).

Техника атак

Вы ушли от преследования и готовы к атаке. Запомните раз и навсегда – патроны кончаются чертовски быстро, поэтому беречь их просто необходимо в любой ситуации. Огонь открывайте только в том случае, когда уверены (!), что не промахнетесь. В Mig Alley отлично проработана модель повреждений, которая просчитывает степень урона самолету в зависимости от точки попадания. Это обязывает думать не только о том, попадете ли вы в самолет вообще, вы вынуждены вычислять наиболее уязвимые места стальной птицы. Обычно молодые пилоты думают, что, попав в сопло или по фюзеляжу, можно нанести максимальный урон. Это заблуждение. Гораздо эффективнее попасть в кабину или "пройти" очередью по крылу (повторюсь, это относится только к игре). Если вы находитесь в непосредственной близости к самолету врага, то не советую открывать огонь по фюзеляжу, так как это приведет к взрыву, а обломки вражеского самолета могут не только повредить ваш, но и полностью его уничтожить.

Попасть по кабине движущегося с огромной скоростью реактивного истребителя очень сложно, другое дело, если это бомбардировщик. Бомбардировщики очень медлительны, но хорошо защищены броней, поэтому наиболее удобно и эффективно бить по кабине.

К истребителям лучше применять следующую тактику. Зайдя в "хвост" противнику, начните сближение. Наберитесь терпения, не открывайте огонь раньше времени. Такая осторожность связана не только с экономией боеприпасов, есть еще один немаловажный фактор. Враг не видит вас, пока вы находитесь за ним, и спокойно летит прямо, являя собой отличную мишень, но как только он заметит очереди трассирующих, выпущенных по нему, тут же начнет маневрировать, и попасть

Управление

Увеличить тягу - +

Снизить тягу - - (кнопки автоматически перестают работать при подключении аналогового контроллера тяги). Кнопки от 1 до 0 соответствуют различным значениям уровня тяги (1 – 10 процентная тяга, 4 - 40 процентная тяга, 0 – 100 тяга).

Тормоза шасси - ,

Воздушные тормоза – B

Закрылки – F

Катапультирование – Ctrl + E

Сбросить дополнительные топливные баки – Ctrl + F

Выпустить или убрать шасси – G

Огонь – Пробел

Сбросить ракетонесущее крепление – Ctrl + W

Менять оружие – N

Выход – Alt + X

Информационное меню – I

Пауза – P

Ускорение времени (в полете) – TAB

Изменение уровня детализации во время полета – Ctrl + D , Shift + D

Меню настройки – F12

Карта – M

Читы

Восполнение горючего и боезапаса – Ctrl + R

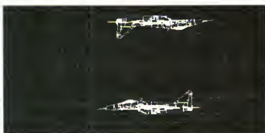
Выход из штопора – Shift + S

Подняться на высоту 1000 футов – U

Увидеть МИГи – Ctrl + M

в него уже будет сложно. С другой стороны, приближаться слишком близко тоже не стоит, вас могут заметить боковым зрением (как ни странно, но AI в Mig Alley наделен таким, казалось бы присущим только человеку, свойством). Как только будете готовы, открывайте огонь и бейте по крыльям самолета врага. Лучше выбрать одно и сосредоточить огонь именно на этом крыле. После нескольких попаданий, оппонент попытается уйти, используя разнообразные маневры. В девяноста случаях из ста он сваливается в штопор (из-за нанесенных ему поврежде-

■ Полубочка



■ Петля

■ Полупетля

ний) и не выходит из него до самой земли. Если он все еще продолжает свой полет, не обращайте на этот самолет внимания, он все равно обречен (правда, кто-то из ваших самоотверженных союзников может ненароком добить его и тогда вам не запишут Kill).

Всегда держите одну руку на кнопках клавиатуры, отвечающих за тягу (плюс/минус, от 1 до 0). Не забывайте ее снижать при сближении с врагом - он умело использует прием резкого сброса тяги, и вы можете заплатить за невнимательность собственной жизнью. Чаще жмите Enter для автонаведения на цель. Всегда снабжайте свой самолет ракетами вдобавок к пулеметам, ими хорошо "снимать" бомбардировщики, а иногда и истребители. Не забывайте – МИГи любят вертикальные атаки, тяните их на низкие высоты. Мой личный совет (для людей с неуравновешенной психикой :)): если у вас закончились патроны и ракеты, а вражеские самолеты еще остались – зайдите в хвост одному из них, разгонитесь до максимума и протараньте его ко всем чертям (перед самым столкновением не забудьте нажать Ctrl E и катапультироваться)!

Самолеты

В Mig Alley представлены почти все самолеты, участвовавшие в конфликте. К сожалению, нет возможности сесть за штурвал ни одного из бомбардировщиков (зато вы всегда можете любой из этих тяжеловесов сбить). Летать вам придется на следующих машинах: F86 Sabre, F80 Shooting Star, F84 Thunderjet, F51 Mustang (только на этом можно летать в кампании) и MIG15BIS (для мультиплеера, хотя есть еще просто MIG15, но на нем летать нельзя). Рассказывать о технических характеристиках каждой машины можно долго, и на это уйдет целая книга. Тем более, компьютер есть компьютер, и будь это хоть три раза симулятор – истинного реализма все равно не добиться. Поэтому описание технических характеристик всех самолетов не имеет смысла. Но считаю своим долгом рассказать, как ведет себя каждая машина в бою. Сразу оговорюсь, описание будет основано на субъективных впечатлениях.

F80 Shooting Star

Костяк ВВС США в период войны в Корее. Очень нестабильная машина. Неуютно чувствует себя выше уровня облаков, поэтому не советую туда даже соваться, так как это оптимальная высота для MIG'ов. На высоте ниже 5000 также проявляет себя не с лучшей стороны. Используйте этот истребитель для атак наземных объектов и прикрывайте их F86'ми, конечно, если они будут. F80 отлично маневрирует на уровне чуть ниже облаков, то есть на средних высотах. Там F80 - царь и бог (это в игре, а на самом деле, это была отличная машина для "низких" боев).

F86 Sabre

Лучший истребитель США в этом конфликте. По всем параметрам - почти MIG15 (опять же, только в Mig Alley), по виду мало отличается от Shooting Star. Оптимальная высота 30000 футов (между прочим, у MIG15bis она такая же). Отличный самолет. Главная ударная сила вашего аэропарка.

F84 Thunderjet

Красивый самолет, доложу я вам. На высоте больше 20000 футов ведет себя как корова на льду. Высоко летать на нем строго противопоказано! Зато на "альте" ниже 5000 футов – это смертельно опасный враг. F84 как нельзя лучше подходит пилотам, которые любят "низкие" бои (таким как я, например:)). Что ни говори, это прекрасная машина - советую всем.

F51D Mustang

Этот старичок летает еще со времен Второй мировой. Проверен временем. Как говорится: "Старый друг лучше новых двух". Только не в данном случае. Мустанги теперь переквалифицировались в штурмовики, ведь в бою с МИГами им ничего не светит (вернее светит, правда, только одно – могила). F51 можно использовать для атак наземных целей, но всегда под прикрытием более современных F'ов. Мустанги не могут ни угнаться за врагом, ни соревноваться с ним в высшем пилотаже (насколько я помню, в Корее их использовали для борьбы с нашими ЯКами, которые, как и Мустанги, были с поршневыми двигателями, но в Mig Alley ЯКов нет).

MIG15bis

Лучший истребитель того времени. Прекрасно управляется на "потолке" (к тому же, МИГ15. может подниматься выше всех остальных, что дает огромное преимущество во время боя). Крупнокалиберные пушки успокаивают врага с полуслова. Меня приятно удивило, что и на высоте до 5000 футов МИГ чувствует себя вполне комфортно, прекрасно управляем. Жаль, что на протяжении всех миссий вы должны будете с этим самолетом биться.

Кампании

Режим кампании является главной изюминкой Mig Alley. Ребята из Rowan потрудились на славу. Такого вы еще не видели нигде, даже отличный режим кампании из F22TAW после Mig Alley кажется примитивным. Вы будете отвечать за все аспекты войны, связанные с авиацией (и не только), от вас будет зависеть исход корейского конфликта.

Начав кампанию, вы увидите перед собой карту Кореи. На ней разбросаны различные иконки, обозначающие города, железнодорожные эшелоны, мосты, аэродромы и многое другое. Советую убрать с этой карты все, оставив лишь необходимое (то есть аэродромы, склады и мосты). Лучше отключить опцию автомати-

ческого планирования миссий, так как компьютер не всегда учитывает все факторы, а зачастую атакует хаотично, без какой-либо системы. Цель следует выбирать тщательно, помня о директивах кампании. Так, например, для поддержки пехоты следует уничтожать механизированные колонны, мосты и склады, для приобретения воздушного господства на всей территории противника нужно бомбить аэродромы. У вас в распоряжении будет определенное количество самолетов разных видов, и правильно распределить их по миссиям является делом не из простых. Например, вы решили стереть аэродром в Сеуле - щелкните на его иконке, перед вами появится меню, в котором вы сможете многое узнать об этом месте. Первым делом посмотрите на надпись Mig activity. Если в этой строке написано Very High, то по прибытии в Сеул вы встретите не менее пятидесяти МИГов, жаждущих вашей крови. Если же Very Low – там вы не встретите сопротивления, безнаказанно сможете расправиться с целью. Разрешить вылет вы можете, выбрав authorize, и перед вами появится меню выбора типа атаки. В Mig Alley существует пять типов воздушных ударов по наземным целям: Minimum strike (атака цели истребителями), Crack'n'Burn (атакует несколько звеньев истребителей), Napalm Strike (неэтично, но эффективно), Medium Bomber Strike (атака бомбардировщиков под прикрытием истребителей), Fighter Bomber Strike (бомбардировщики плюс штурмовики атакуют в две волны под прикрытием нескольких звеньев истребителей). Следующая опция – Route, здесь вы непосредственно выбираете маршрут миссии. Лучше составить миссию самому, для этого после появления окна миссии щелкните на Task. Именно здесь вы сможете поменять количество звеньев и их построение, выбрать вид самолетов, участвующих в миссии, определить высоту полета, режим атаки (например, сброс бомб или ракетный огонь). Можно детально обозначить план разрушения цели (например, звено Red бомбит ангар N13, потом N16, а в это время звено Yellow ракетным огнем разрушает склад N5), но делать этого не советую, так как времени занимает очень много, а эффект такой же, как при обычном планировании. Но русские не дремлют, они строят козни супротив свободы и демократии и готовы к контрдействиям. Поэтому, если у вас начинает уменьшаться количество действующих аэродромов, либо линия фронта поползла на вас – имеет смысл спланировать пару патрульных вылетов.

Миссий можно создать неограниченное количество, главное, чтобы хватило самолетов в вашем аэропарке.

Распределив все самолеты по миссиям, смело жмите иконку Frag (екнуло сердце квакера) и выбирайте, в какой из них вы сами полетите и в каком качестве. Стоит выбрать самую безнадежную миссию и лететь в качестве лидера звеньев. Под вашим чутким руководством даже самая убийственная миссия может оказаться успешной.

Сама же кампания (как бы абсурдно это не звучало) проходит в пошаговом! режиме. Время на планирование миссий не ограничивается, его вообще там нет (времени). Лишь по окончании вылета (даже если вы погибли в бою) появится дибрифинг, где будут подробно описаны результаты всех миссий, и иконка с надписью Next period (end turn). Далее все по новой – планирование, вылет, next period, и так до победного (или просто) конца.

Описание кампаний

Вторжение Северной Кореи

Период: с 25 июня по 1 августа 1950 года.

Директива: остановить вторжение превосходящих сил противника, заставить его нести большие потери.

Начинаем с атаки по ближайшим складам противника. Уничтожив три, четыре склада, приступаем к разрушению мостов. Во время каждого "хода" посылайте одно звено на перехват железнодорожных составов. Продолжайте планомерное уничтожение мостов, но через три хода уже по два звена (отдельно) отправляйте на составы и колонны машин, направляющиеся к линии фронта. Вторжение прекратится из-за уничтожения прифронтовых инфраструктур (вы что, зря мосты и склады бомбили).

Пузанский периметр

Период: со 2 августа по 15 сентября 1950 года.

Директива: атакуйте наземные цели воздушных сил Северной Кореи (то бишь, аэродромы) в секторе Таегу (или в Таегужском секторе – кому как нравится). Периметр должен быть удержан. Враг не должен прорваться.

Тяжелая кампания. Придется обороняться от сил, превосходящих вас и числом и качеством (не умением пилотов, а лучшими самолетами). В начале кампании в вашем распоряжении будут только "старички" P51D – "мустанги", но если будете успешно действовать, вам дадут пару звеньев 80-х. Планомерно уничтожайте аэродромы врага, коих в округе несчетное множество, не забывая поддерживать пехоту. Почаще наносите напалмовые удары по пехоте противника на линии фронта – это спасет вас от поражения.

Прорыв

Период: с 18 сентября по 1 ноября 1950 года.

Директива: необходимо уничтожить склады и мосты, с помощью которых ведется снабжение армии Северной Кореи.

Все просто – уничтожьте все склады и мосты, не забывая при этом об обороне. Довольно легкая кампания.

Китайская интервенция

Период: со 2 ноября 1950 года по 1 января 1951 года.

Директива: убедитесь, что путь по Ялу безопасен для бомбардировщиков. Бомбардировщики должны уничтожить цели, что замедлит перемещение китайской армии на северо-запад.

Линия фронта сдвинулась вглубь территории противника, несомненно, благодаря вашим успешным действиям в предыдущих кампаниях. Ваша задача в этой – разрушить все мосты, (как простые, так и железнодорожные), но предварительно уничтожить большинство аэродромов врага.

Весеннее наступление

Период: с 5 января по 1 апреля 1951 года.

Директива: необходимо продержаться до конца весны, до того момента, когда коммунисты закончат наступление и начнут переговоры. Тем временем вы должны всячески мешать наступлению, уничтожая инфраструктуру подпитки фронта продовольствием и оружием. Взрывайте мосты и склады, поддерживайте пехоту на фронте. Война закончится поражением США и Южной Кореи, если вы потеряете позиции около Паонгтаека и Вончжу. Если северная столица Паонгтаек (как, язык еще не сломали?) будет вами взята, то война закончится вашей победой.

Это самая "демократичная" кампания в игре, и в тоже время самая интересная. Основы ведения боевых действий авиацией вы уже знаете, поэтому я не хочу лишать вас возможности самим ее пройти, доведя войну до одного из трех возможных исходов.

- Удачи тебе, пилот! И пусть Юнион Джек освещает тебе дорогу! За свободу, демократию и Клинтона!

- Служу Советскому Союзу!

Петька и Василий Иванович 2: Судный День
Полное и бесповоротное прохождение

"Нет, динамита я тебе не дам!"
Ольга Цыкалова (продюсер Петьки и ВИЧ 2)

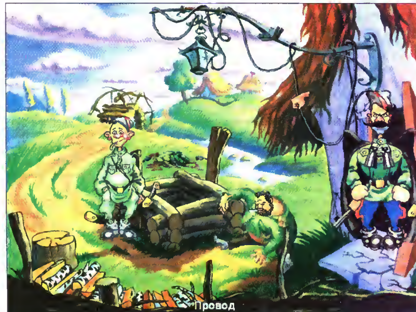
Константин Подстрешный

Использовать для домашнего просмотра и только в случае крайней необходимости.

Гадюкино или Индиана Джонс и Чужие по-нашему

Василий Иванович был что надо комдив. Бывало, поднимет своего ординарца ни свет, ни заря, и айда по катакомбам инопланетян лазить. Только вот незадача, веревка коротковата - в колодец просто так не спустишься, да и в чемодане у наших героев как-то пустовато. Строевым шагом идем к дому Петьки, возле бани стоит довольно удобная палка-подпорка, а в самой бане сидят алкаши-анархисты. Оставим алкашей в покое и возьмем подпорку. Маршируем в комнату Петьки.

Хорошо в комнате комдива: светло, просторно, рыбка Килька плавает, часы тикают, жалко, Анки нет. Возле шкафа стоит горшочек с мариху... нет, с конопле... нет. Ну, горшочек, короче, мало ли что там растет. Возьмите его, не пропадать же добру. Интересно, есть ли что-нибудь в шкафу? Открывайте (использовать дверцу шкафа) и смотрите – на дне шкафа лежит резиновый матрасик, который нам, несомненно, пригодится - тяжело без женщины-то в походе. Теперь стоит просто побродить по деревне – поговорить с Фурмановым и заглянуть к пасечнику. От дома Анки через поле, усеянное космическим мусором, с лежащими вперемешку пьяными красными и беляками пройдите на опушку леса (внимание! дойти до опушки можно только пешком, на карте эта область не обозначена). Ну, надо же эти красногвардейцы еще держаться на ногах, по крайне мере, частично. Хватит им пить, а то один вон уже слюни начал пускать, возьмите банку спирта с пенька и отправляйтесь к колодцу. Глубоки колодцы



нашей родины, но зато и палки у нас соответствующей длины. Привяжите палку к веревке и подействуйте на нее Петькой.

Так вот они какие - катакомбы пришельцев, о которых говорил Чапаев. Через "отверстие" перекиньте доску – она валяется рядом, и идите в следующее подземелье. Мда, такой шарик просто так не сдвинешь, тут инженерный подход нужен, ну, или связка динамита. Где б взрывчатки-то взять? Идите к Фурманову, поговорите с ним и попросите динамит, чтобы отчистить проход. Политрук, правда, сперва попытается всучить слабительное, но потом даст-таки вязанку TNT. Выходите на крыльцо домика Фурманова и снимайте с фонаря кусок провода.

Спускаемся в подземелье и закладываем динамит под булыжник. Самое время посетить местную достопримечательность – свалку. Смотритека самолетик и почти новенький - подберите обязательно. Привяжите провод к остаткам провода, что висят на дереве. Теперь идите в тупик и заставьте Василий Ивановича взяться за провода, что лежат на земле. Петька отправится в подземелье, подсоединит провод к динамиту и... ну ничего себе бильярдный шарик!

Булыжник укатился, открыв вход в катакомбы инопланетян. Направо пойдешь – пять элементов найдешь, налево пойдешь – лазер найдешь, на месте останешься и нажмешь кнопу – капут игре и Земле заодно. Взгляните направо - красивый барельеф, правда? Снимите со стены руль от Харлея (блестит-то как!). Побродите по подземелью (это нужно, чтобы Петька знал, что просить у Кузьмича) и загляните в инвентарь. Используйте банку спирта, нет, совсем не так, как вы подумали – Петька всего лишь оторвет от банки этикетку. Отнесите бумажку пасечнику Кузьмичу, в обмен на формулу спирта получите солнечные очки, используйте очки... Ой, сломались, теперь у нас два аккуратных стеклышка. Спускайтесь под землю к двум статуям свободам, прикрепите руль от Харлея на потолок и действуйте остатками очков на лазерный луч. Правда, мы с вами гении инженерной мысли?

Направо мы пока не пойдем - там защитная система, хотя ради удовольствия можно побить Петьку и ВИЧа током. А пойдем мы к лавовому озеру, взяв по дороге из руки Дюк Ньюкема обрез.

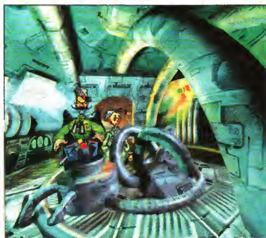
Похоже, здесь инопланетяне когда-то стирали белье. Подберите тазик, поставьте его на "дырку" и дерните за рычаг на стене – увидите отличный образчик трехмерной анимации. Хорошо СКИФы поработали. Тазик полный лавы ординарцу утащить не под си-

лу – попробуйте Василь Иванычем.

Вот и отлично, возвращаемся к пяти элементам. Попробуем отодрать Чапаевым железную муху, привинченную болтами... Чего это он так бесится? Не получилось - ну и ладно, отстрелим болты из обреза и получим в свое распоряжение чудную механическую муху. Расставляем элементы: спирт без этикетки - элемент воды, самолетик – элемент воздуха, чан с лавой – огонь, горшочек – земля, юная резиновая пионерка – пятый элемент.

Перед тем как поставить каждый элемент на свое место, попробуйте подействовать им на остальные постаменты, и если здоровая хохма продлевает жизнь рядового геймера на 5 минут, вы получите целых 100 минут жизни.

Защитная система вырубилась – маршируем к машине времени, на ее корпусе есть маленькая красная кнопка. Страсть как люблю нажимать на красные кнопки, но эта всего лишь открывает вход в машину времени. Подействуем железной мухой на "захват", и добро пожаловать в будущее!



68 год, Брайтон Бич или наши люди за границей

Нью-Йорк - город контрастов, герои наши попали контрастней некуда – на Брайтон Бич. Вон сидят потомки алкашей-анархистов, там Павлик Морозов – Родину продает. Пройдитесь по магазинам, зайдите в музей и обязательно загляните к гадалке. В музее подберем рок-гитару, а в магазине - чашечку кофе (использовать кофеварку). Выслушав целый ряд идей Петьки насчет дальнейшей судьбы продавца (самая разумная из которых – "бритвой по горлу"), вызывайте карту и отправляйтесь в гости к Фурманову.

В приемной сидит сама Анка, но она нас совсем не помнит, может быть, Василий Иванович освежит ей память? Так и есть, вспомнила! Заходите в кабинет к Фурманову, но перед этим попробуйте поднять валяющийся на полу листик - сделайте Петьке приятное. Ах, ты Фурманов, капиталистом заделался, дедушки-политрука на тебя нет. Подкиньте ему идейку о продаже лунного грунта и узнайте насчет клиники с пластическими операциями. Теперь отправляйтесь в темный переулок и поговорите со вконец опустившимся Дунканом Маклаудом, тому позарез нужно опохмелиться и именно шотландским виски. Зайдем к нашей знакомой ведьме-негритянке украинского происхождения – может будущее предскажет? Все что нам нужно - это книга по магии Вуудуу, кажется, мы видели что-то такое в музее

Франкенштейн

у матроса, отправляемся туда. И точно, но матросу нужен томик классиков – Маркс подойдет? Конечно!

Идем к Павлику на причал, но меркантильный мальчишка просто так ничего не отдаст. Пора посетить Фурманова и забрать напечатанные акции. Отдайте ценные бумаги Морозову и получите томик Капитала. Как, вы хотите отдать книгу Маркса, даже не прочитав ее? Стыдитесь. Используйте книжку – обнаружите шприц. Томик Маркса – Матросу, а Вуудуу – Вудуистке. Правда, колдунья еще захочет испить чашечку кофею, но у нас есть чудный Капучино. Приготовьтесь к сеансу. С коннектом у тетеньки проблемы, но зато мы теперь узнали, где живет мальчик Билли – мастер и повелитель форточек (на карте появилась соответствующая точка). Теперь отправимся к клинике, но вот незадача - перед входом в нее стоит будка, в которой сидит явно кто-то голодный.

А вот с байкерами (а вернее с одним из них), что тусуются на другой стороне дороги, можно поговорить. Толстенький бородатый мужичок окажется буквально родственной душой Василий Ивановича. Он даже согласится отомстить продавцу магазина, если конечно вы сможете достать ему чулок. Срочно вспоминаем, у кого в этой игре были чулки, ну конечно у Анки! Отправляйтесь к ней и выпросите столь необходимую каждому байкеру деталь туалета. Отнесите кружевной чулочек вашему бородатому другу и отправляйтесь в универмаг – дожидаться крутых разборок.

Груши

Мотоцикл

За спасение магазина продавец подарит бочонок спирта... ну и зачем он нам? Петьке с ВИЧем на двоих будет мало, а горцу, наоборот, много. Верните бочонок спирта продавцу в обмен на бутылку шотландского виски и собачью консерву. Не забудьте взять консерву у продавца, этот гад решит ее прикарманить! Идите к Маклауду и обменяйте виски на фамильный рубин. Вот теперь можно отправляться к клинике доктора.

Только на операцию без аѝестезии у этого садиста вряд ли кто решится лечь. Меняем у знакомого байкера шприц на баллончик веселящего газа, скармливаем консерву питбулю в будке и идем на встречу с доктором. Чтобы оплатить операцию у нас есть рубин. Только доктору нужен ассистент, и чтобы за Чапаева кто-то поручился, может быть Фурманов? Так и есть, идем к нему, но внук политрука позарез захотел устроить концерт. Петька на балалайке играть умеет, ВИЧ на баяне, кого бы еще с собой в группу взять? Подарите Анке гитару, и она с радостью согласиться сбацать для вас пару аккордов. А из Павлика Морозова получится отличный ударник – он с детства стучать любил. Поговорите с Билли – мальчишка поможет доктору с операционными системами. Отдайте садисту в белом халате баллончик с веселящим газом и...

Заключение или "а как насчет Петька и ВИЧ 3?"

- Я все знаю, Василий Иванович, мне Фурманов рассказал, что это ты убил моего отца!

- Нет, Петька, по-настоящему...

CheatFinder – не просто поиск

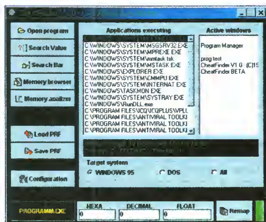
Алексей Ролдугин aka Aleph

Физика и лирика

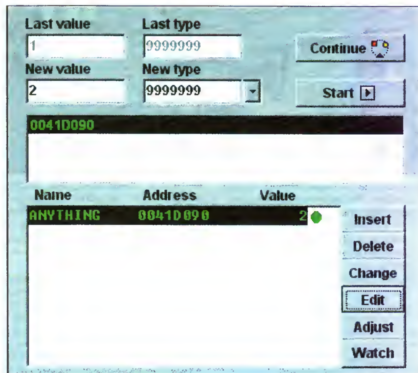
Редкий неискушенный в читерстве геймер доберется до середины Magic Trainer Creator (MTC), а который и доберется, тот, скорее всего, плюнет и потянется на www.avault.com за читами... А все потому, что уж больно она непонятна, кнопочки какие-то одна на другую налезают, окошки маленькие, беда, да и только. Не буду спорить, MTC не слишком доступна в освоении, прежде чем с ней пообщаться, не помешает потренироваться на некоторых более простых программах. Например, на Cheatfinder v1.0 от R. A. Uhalde. Раздобыть ее можно на сайте cheatfinder.freeservers.com или срисовать с прилагаемого к журналу диска.

А конкретно...?

Являясь практически столь же мощным средством взлома сколь MTC, CheatFinder проста в освоении, поэтому я не могу не порекомендовать ее каждому, не чурающемуся "нечестной" игры, геймеру. Итак, что же мы увидим, запустив обозреваемую прогу? Кнопки в левой части – функции, нижняя же часть интерфейса останется с нами на протяжении всего процесса взлома. Она включает в себя окошко с именем исполняемого файла игры, удобный конвертер чисел из одного формата в другой, кнопку Remap, нажатие которой заставит программу заново просканировать всю память, и индикатор состояния: красный – занят, зеленый, соответственно, свободен.



■ Все начинается отсюдо



■ Что-то нашел...

Open program

Выбираем ломаемую игру двойным щелчком в поле Applications executing - это имя исполняемого файла игры, либо на панели Active windows - ее название, кому как больше нравится. Имя exe'шника появится в юго-западном окошке как напоминание. В нижней части панели выставляем используемую операционку: Windows 9x, DOS, другие. Дело в том, что разные ОС используют для запуска программ разные части памяти компьютера, соответственно поиск пойдет в разных областях.

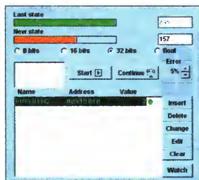
Search value

Перейдя к Search value, выставим в New value значение изменяемого параметра в десятичном (например, 1234), дробном (например, 123.8) или в шестнадцатеричном виде. Последний наименее известен широким геймерским массам, поэтому о нем – подробнее. Все числа в нем записаны не десятью (0-9), а шестнадцатью знаками: от 0 до 9 и от A до F. В памяти компьютера все записано байтами, причем байты каждого числа "вывернуты наизнанку", например число 11259375 в шестнадцатеричной форме выглядящее как AB CD EF, в памяти записано как EF CD AB. Вспомните об этом, когда в следующий раз назовете свою тачку "бестолковой жестянкой" - будь у вас в голове все так же набекрень, вы бы и говорить не могли, не то, что в игры играть ;).

Таким образом, решив искать в шестнадцатеричной форме, например, 150000 "очков", мы должны будем в New value вписать 0xF04902, где 0 – ноль, x – буква "икс", F04902 – "отзеркаленное" 0249F0. Важно помнить, что перед перестановкой байтов необходимо довести количество знаков до четного, подставив в начале 0, то есть вместо 55A брать 05 5A.

Введя число, в строке New type ставим его максимальное значение. Здесь речь идет о количестве знаков в десятичной форме. По умолчанию стоит 9999999 - unlimited, которое менять, в принципе, не обязательно. Оно нужно для того, чтобы программа знала, сколько байтов ей искать, точное определение этого параметра слегка ускорит поиск, неточное – сделает его невыполнимым.

Жмем Start. CheatFinder скажет, что нашел "надцать" адресов. Однако



■ Seorch bor – новое слово но букву S

нужен нам лишь один, поэтому, поменяв в игре то, что ищем, вернемся в CF и сообщим об этом вводом нового значения. Continue. Вскоре у нас останется одно значение, которое занесем в чит-лист выделив его щелчком мыши и нажав кнопку Insert.

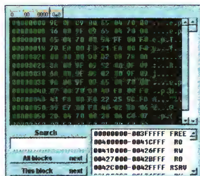
Появившееся окошко даст вам возможность "назвать" адрес (например "Деньжыщщи!"), поменять количество байтов, отводимых под данное число в памяти (1, 2 или 4 байта, интервалы 0-255, 0-65535, 0-2147438647 соответственно) и ввести другой адрес, на случай, если вы списали его откуда-то еще, например из "Навигатора" :) . Причем важно помнить, что выставление слишком большого "размера числа" часто приводит к зависаниям – например, в игре Polaris: Rebellion под количество кораблей отведен один байт, попытавшись отвести два байта, мы "влезем" в другое число, на что игра не замедлит отреагировать подвисанием системы. Введенную строчку можно впоследствии изменить, выделив ее мышью и нажав Edit.

После занесения в чит-лист значение можно модифицировать. Для этого выделите какую-нибудь строчку и нажмите Change. В появившемся окошке вы сможете ввести или "заморозить" новое значение. "Заморозка" - это автоматическая подстановка значения через малый промежуток времени – от 2 до 200 раз в секунду. Частота подстановки выбирается ползунком, причем слишком малая частота не даст результата, если игра часто обновляет значение, а слишком большая будет замедлять игру. Если нажать кнопку Watch, Cheatfinder будет отслеживать изменение значения даже в фоновом режиме. Зачем это нужно? Пишу я статью по, допустим, Diablo :) , свернутом в значок, а по CF поглядываю, жив ли еще.

Search bar

Следующая возможность, которую нам предлагает CheatFinder, – поиск значения по полоске на экране, его отображающей – новое слово в технике взлома. Первый блин, как водится, вышел комом, – мне так и не удалось использовать эту функцию, так как весьма трудно на глаз оценить соответствие полоски в игре полоске Cheatfinder'а, а встроенный help рекомендует пользоваться калькой, что, согласитесь, просто смешно, однако на случай, если вам захочется это сделать, я эту возможность опишу.

Выглядит все довольно просто: выбираем размер числа, выставляем относительную ошибку, которая могла быть нами допущена – чем она меньше, тем быстрее пойдет подбор, правой кнопкой выставляем масштаб красной полоски, левой - ее длину, то есть то, что ищем, жмем Start. Отыскав один адрес, добавляем его в чит-лист.



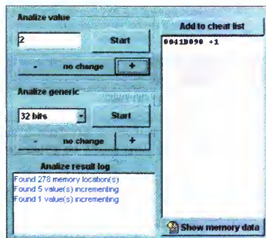
■ Корто помяти от Memory Browser

Memory browser

Эта часть Cheatfinder'а очень удобна, если не сказать больше. С ее помощью мы сможем просмотреть структуру памяти или поискать нужную вам цепочку значений. Карта памяти показана традиционно – слева номера каждой "восьмерки" байтов, далее байты, справа ASCII. Кстати, ASCII расшифровывается как "American Standard Code of Input Information" – американский стандартный код ввода информации. Кнопки в верхней части определяют, как сгруппирована память: по одному, два, или четыре байта. Ползунки позволяют прокручивать всю карту памяти или ее отдельный блок. Блоки – куски памяти, объединенные по принципу работы с ними. Бывают FREE – свободные, могут редактироваться (с этими программа не работает), RO – только чтение, как правило, код игровой программы, RSRV – зарезервированы для будущего использования, RW – чтение/запись, здесь и хранятся данные, которые можно изменить. Выбрать блок можно в нижнем поле панели. Для поиска введем в поле Search десятичную (1234), шестнадцатеричную (0xABE8), дробную (12.52 или 123.00 – всегда ставьте разделительную точку) величину или строку ASCII символов (в кавычках). Нажмите All blocks для поиска во всей области памяти, This block – поиск в выбранном блоке. Next – искать следующее совпадение.

Memory analyzer

Весьма удобная функция, использующаяся, когда нам неизвестна величина изменения, а известен лишь его характер – число увеличилось, уменьшилось, не изменилось. В Cheatfinder'е присутствует analyzer двух типов – по значению и по типу значения. Чаще всего используется первый. Допустим, нам известно, что герой имеет 130 пунктов здоровья, но неизвестно, сколько снимает монстр каждым ударом – выставляем в Analyze value 130, жмем Start. Попадаем под удар – жмем минус, лечимся – жмем плюс. Просто так побегаем – по change. Cheatfinder будет сообщать о ходе "расследования" в окне Analyze result log, показывая, сколько в программе адресов со значением 130 и сколько из них изменяются так, как ожидается. В правом окне будут показаны адреса, изменение значений по которым соответствует заданному. Поиск следует продолжать, пока не останется один, максимум два адреса, их можно добавить в чит-лист, выделив и нажав кнопку "Add to cheat list". Вариант Generic используется, когда неизвестна начальная величина, однако



■ Result Log – Клодезь полезной информоции

можно предположить ее размер в битах (8 бит – 1 байт). Важно помнить, что нельзя одновременно использовать оба варианта анализа.

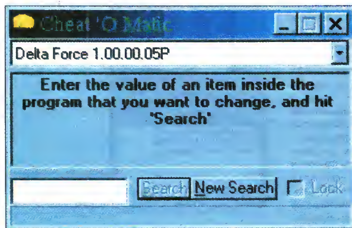
К сожалению, существующая на момент написания статьи версия программы не позволяет превратить получившийся чит-лист в exe'шный тренер, однако это не так уж важно – для домашнего потребления вполне хватит. Кроме того, в одном из ближайших номеров мы планируем рассказать о программе, создающей тренеры на базе адресов.

Ithon

Cheat 'O Matic

Доктор, у меня...

Решил я недавно освоить вершины спецназовского мастерства, используя игрушку, которая обещала исполнить все мои желания и дать мне то, что я хотел – Delta Force. И все было хорошо, пока не начались проблемы с количеством патронов, – только начнешь гасить от живота и веером, а они уже и кончились. Не очень-то хотелось считать каждый выстрел из пистолета или автоматической винтовки, не говоря о ракетнице и другом, захватывающем дух, оружии. После напряженной борьбы с совестью, в которой совесть позорно капитулировала, я все-таки решился немного покопаться в памяти программы и найти тот самый темный угол, в котором лежат все необходимые данные. Сразу возник серьезный вопрос: как бы это сделать, не растрачивая время на изучение шестнадцатеричного исчисления, хакерских программ типа Hex Workshop, Magic Trainer Creator, Tinckerbell – я рвался сражаться с террористами и бандюгами. Тут мне и попалась незаметная, маленькая прога, которая сделала свое дело. Простая как блин компакта, она не требует никаких особых знаний для ее использования. Это своего рода отвертка в чемоданчике электрика, ключ 8 на 10 в багажнике автолюбителя – необходимые для выполнения только одной простой функции. Cheat 'O Matic – это как раз то, что нужно для нас, обыкновенных геймеров, не желающих забивать голову, чем попало и получать максимум результатов при минимуме усилий. Взять эту программу можно из Интернета - со странички http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/5633/ или с нашего диска.



Сестра, скальпель

Итак, начинаем освоение программы. При ее запуске вы видите небольшое окно, это она и есть – скромненько и со вкусом. С кнопками, которые находятся в окне, разобраться очень легко. New search – новый поиск, Search – начать/продолжить поиск, Lock – зафиксировать подставленное значение по найденному адресу.

Запускаем Cheat 'O Matic и переходим к взлому Delta Force. Выберем самую кровавый и непроходимый этап (Новая Земля – операция "Молния"), в качестве дополнительного оружия поставим ракетницу и - вперед. Начав миссию, жмем на паузу и, предварительно запомнив количество ракет (больше 1 не бывает ;)), переходим нажатием Alt+Tab к Cheat 'O Matic. В верхней строчке выбираем Delta Force. В нижнем поле выставляем запомненную выше единицу. Жмем Search. Программа начинает искать адрес – "порядковый номер" ячейки, в которой записана искомая информация. Она просматривает область памяти, занимаемую игрой, отыскивает адреса, значения по которым совпадают с заданным, и запоминает их. После прохода "бегунка" в нижней части окошка Cheat 'O Matic попросит ввести новое значение, для этого вернемся в игру и залимоним ракетой по напарнику :) . Ракеты закончились, запомненная единица превратилась в ноль – его и рисуем в Cheat 'O Matic в качестве нового значения. Снова жмем Search. За каждый такой проход программа выбирает из кучи адресов те, содержимое которых соответствует измененному значению параметра. К сожалению, за 2 прохода программа не справится с поиском, посему придется начать миссию заново. Эту последовательность действий будем продолжать до тех пор, пока программа не сообщит об обнаружении искомого адреса. Теперь, вписав в поле примерное количество ракет, умещающееся в железнодорожном составе, нажмем кнопку Set, появившуюся вместо Search. Если вы боитесь, что на самом интересном месте (например, при стрельбе по слишком юркой вороне) ракеты закончатся, – поставьте флажок возле Lock – Cheat 'O Matic будет сама периодически подставлять ваше число. Если ракеты вас больше не интересуют, нажатием New Search вы отменяете предыдущий поиск и начинаете новый. Следует заметить, что программа не может одновременно работать по нескольким значениям. Выход из этого положения очень прост, – надо лишь запустить сразу несколько Cheat 'O Matic-ов – каждый под свой процесс.

Будет жить... и как жить!

Вооруженный M4, ЛПО и Cheat 'O Matic-ом, я продолжил свой путь по куда более пологой служебной лестнице. Забравшись на пригорок, я, как и много раз до этого, увидел вражескую базу, полную бронетехники и пехоты. "Там еще вертолет, жди подкрепления", – пробормотал внутримозговой голос. Не обращая на голос внимания, я скинул с плеча любимую базуку и, тщательно прицелившись, повел беспорядочный огонь по площадям... Когда дым, закрывавший груду развалин, рассеялся, я заметил одинокую фигурку, бестолково мечущуюся между обгорелых остовов грузовиков. Где там мой армейский нож?

Cheats

Age of Empires 2: Age of Kings

Во время игры нажмите ENTER и в появившемся окне чата напечатайте:

ROCK ON - 1000 единиц камня.

LUMBERJACK - 1000 единиц дерева.

ROBIN HOOD - 1000 единиц золота.

CHEESE STEAK JIMMY'S - 1000 единиц еды.

MARCO – открыть всю карту.

AEGIS – быстрая постройка.

RESIGN - проиграть.

WIMPYWIMPYWIMPY – уничтожить все свои постройки и войска.

HOW DO YOU TURN THIS ON – получить Cobra car.

TORPEDO# - уничтожить противника номер #.

TO SMITHEREENS – получить Saboteur.

BLACK DEATH – уничтожить всех врагов.

I R WINNER - победить.

Drakan: Order of the Flame

Нажмите "\" для режима разговора, затем введите код и нажмите ENTER.

Напишите "iamgod" для режима бога.

Напишите "smoghead" для полного здоровья.

Напишите "debug on" или "debug off" для разрешения/запрещения режима отладки.

Homeworld

Создайте на рабочем столе ярлык Homeworld, затем в его свойствах в строке "Объект" допишите один из нижеприведенных параметров для активации чита, например: c:\homeworld\homeworld.exe /debug

/debug – режим отладки

/notactics – отключить тактику

/disableAVI не показывать ролики

Legacy of Kain: Soul Reaver

Для использования этих параметров вам необходимо будет отредактировать файл KAIN2.EXE (обязательно сделайте страховочную копию). Откройте файл любым hex редактором (например, Disk Editor), затем найдите ASCII строчку under 1 -mainmenu -voice –inspectral, или одну из ее частей. Изменять можно только 39 байтов, так что не пишите слишком много.

Первый параметр – название уровня. Игра начнется отсюда, если выбрать "Start A New Game" в Main Menu. Названия уровней указаны ниже.

Параметр -inspectral означает, что Raziel начнет новую игру в "нереальном" (spectral) мире.

Эта строка откроет все порталы:

train 1 -mainmenu -voice -allwarp

Однако по-прежнему не будут доступны зоны, проход в которые связан с решением загадок, нахождением предметов и т. д. Параметры командной строки:

-ALLWARP
-LOADGAME
-DEBUG_CD
-INSPECTRAL
-MAINMENU
-TIMEOUT
-NOMUSIC
-NOSOUND
-NOPUPPETSHOWS
-GHOST_CAM
-ALLGLYPHS
-NO_CHEATS
-NOSHIFT
-LEVELID
-MOREVRAM
-NOMONSTERS
-FASTLOAD
-NOTEXTURESWAP
-MONSTER_DUMBASS
-MONSTER_MESSAGES
-MONSTER_STATS
-DRAW_MONSTER_AI
-PLANNING_MESSAGES
-DRAW_PLANNING
-USE_C
-NOMONSTERAI
-NOSCRIPTS

Названия уровней (не по порядку):

Иногда будут срабатывать другие цифры после названия уровня, например: train 2; cathy 25.

chrono 1
pillars 1
cathy 55
chrono 2
nightb 8
aluka 46
pillars 2
cathy 54
skinnr 12
fire 3
train 9
train 7
train 1
hubb 1
huba 10
huba 6
huba 1
mrlock 1
under 1
cliff 1
city 14
city 9
city 2
city
tower 7
tower 1
add 1
conectc 1
tomb 1
boss 2
htorm 1
piston 1
sunrm 1
intvaly 1
fill 1
stone 10
stone 5
stone 1
skinnr 9
skinnr 1
skinnr 7
out 4
out 1
cathy 68
cathy 49

cathy 47
cathy 42
cathy 19
cathy 8
cathy 5
cathy 3
cathy 1
tompil 3
pillars 9
pillars 4
pillars 3
oracle 22
oracle 18
oracle 17
oracle 15
oracle 13
oracle 10
oracle 5
oracle 3
oracle's cave
nightb 5
nightb 3
nighta 4
nighta 2
nighta 1
aluka 29
aluka 27
aluka 19
aluka 12
aluka 8
aluka 6
aluka 4
aluka 1

Outcast

С помощью Notepad откройте файл outcast.ini, находящийся в поддиректории /oc директории, в которую установлен Outcast. Можно менять следующие строки (всегда делайте страховочную копию перед редактированием):

Для здоровья и денег меняйте:

[Bonuses]
MoneyChest=5.0000000 на MoneyChest=5000000.0
Money=1.0000000 на Money=1000000.0
Life=5.0000000 на Life=5000000.0

Здесь хранятся все параметры "единички":

[SimpleGun] <- начальное оружие.
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=90.000000
Speed_of_bullet_max=110.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
RecoilElasticity=4.000000
Recoil=15.000000
MaximumRecoil=15.000000
Load_critical_level=3
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000
Damage=310.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=22
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000
AmmoBox=30.000000

Для того, чтобы покупать дешевле, поменяйте эти строчки:

[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=1.000000
.
.
.
m_10_laser=0.100000

Здесь лежит количество ресурсов, необходимых для создания боеприпасов:

[Recreators]
rec_simple=1*GREEN_HERIDIUM+1*METAL
.
.
.
rec_cooker=4*RED_HERIDIUM+4*GREEN_HERIDIUM

Все предметы стоят 10:

[WeaponMerchant]
m_simple_ammo=10.000000
m_tracer_ammo=10.000000
m_flame_ammo=10.000000
m_boom_ammo=10.000000
m_dart_ammo=10.000000
m_perf_ammo=10.000000
m_holo=10.000000
m_dynamite=10.000000
m_o2=10.000000
m_trip=10.000000
m_health=10.000000
m_invis=10.000000
m_teleport=10.000000
m_detonate=10.000000
m_scope=10.000000
m_tracer=10.000000
m_perf=10.000000
m_flame_up=10.000000
m_dart=10.000000
m_tracer_up=10.000000
m_boom=10.000000
m_simple_up=10.000000
m_laser=10.000000
m_flame=10.000000
m_simple=10.000000
m_boom_up=10.000000

Всегда 999 денег и здоровья:

[Bonuses]
MoneyChest=999.000000
Money=999.000000
Life=999.000000

Пули "единички" летят быстрее:

[SimpleGun]
Weight_of_bullet=0.010000
Speed_of_bullet_min=300.000000
Speed_of_bullet_max=400.000000
Reloadtime_of_bullet=20000
Lifetime_of_bullet=20000
Friction_of_bullet=0.000000

"Единичка" наносит больше повреждений:

[SimpleGun]
Damage=399.000000
Burst_Size_Level_3=24
Burst_Size_Level_2=12
Burst_Size_Level_1=20
BulletRadius=10.000000

Каждый магазин содержит 999 патронов:

[SimpleGun]
AmmoBox=999.000000

Неуязвимость:

[Human]
HeroDamageScale=0.000000000

Хотите попасть за запертую дверь без ключа? Встаньте максимально близко к двери и бросьте F-LINK (прибор для телепорта) и телепортируйтесь, из-за бага вы окажетесь с другой стороны двери!

Star Wars Episode I - Racer

На экране Parts Shop нажмите [Shift] + [F4] + [4] для получения $1000. Это работает только пять раз.

The Internet Service Provider .net

Ст. о/у Goblin

Unreal Deathmatch

Unreal – замечательная игра. К ее выходу я прекрасно подготовился и на момент появления этого безусловного хита обладал настолько могучей машиной, что игра у меня не просто бегала, а летала. Поэтому все прелести Unreal'а мне были очевидны с самого начала, а всякое нытье по поводу системных запросов благополучно прошло мимо.

К несчастью, оно не прошло мимо тех, кто по техническим причинам оценить его не смог. Постепенно машины становились лучше, но вместе с этим появлялись и другие игрушки. И, как это ни печально, злые языки, оравшие о непомерных запросах, сделали свое дело: про Unreal потихоньку стали забывать. И все равно, даже сейчас Unreal оправдывает свое название, потому как хорош собою как никто другой. И настало время отдать ему должное, расписав от души его прелести.

К моему превеликому сожалению, злая жизнь на какое-то время повернулась ко мне недоброй своей стороной и я не смог как следует (то есть, сутками, до полной утраты рассудка) наиграться в Unreal-deathmatch. Досадно, на мой взгляд, это очень интересная и достойнейшая игра.

Я не согласен с теми, кто говорит, что Quake лучше. Он не лучше, он просто совсем другой. А поэтому давайте не разводить бессмысленных споров и дурацкой ругани. Каждому нравится что-то свое, зачастую – совсем не то, что нравится другим.

Повторюсь: сам я в UDM не специалист. Но Россия всегда славилась энтузиастами и любителями, которые на голову выше любых профессионалов. Именно таких ребят я нашел на двух замечательных сайтах: http://www.unlight.da.ru/ и http://www.unreal.ru/. Именно там обитают суровые ветераны "нереальных" боев: @den, Dimonn, Olkom, Unlord & PaKMaN

Если кто и знает, как надо биться в UDM, так это они. Нагло подступив к ним с вопросами, я получил огромное количество ценнейшей информации обо всем, что имеет смысл применительно к UDM.

Немного поразмыслив, я придал изложению "художественную форму", устроив "ребятам из Unreal" встречу с "мужиками из Quake", потому как уже сильно привык к своим барбосам. Так что все здесь как обычно: снова отдыхающие от жестоких битв ветераны делятся боевым опытом и творческими наработками. Что из этого получилось – судить вам. Замечу, что дело происходит после событий, описанных в "Ground Zero: Санитары Подземелий".

И напоминаю еще раз: вся изложенная ниже информация - из уст Адэна, Анлорда, Димонна, Олкома и ПакМэна. За что им - моя искреннейшая благодарность. А вот если попадется какая кривизна, то вся она - моя.

Ст. о/у Goblin

Взрывы дикого хохота следовали один за другим. Казалось, от грубого ржания тряслись стены и пол. Сморщившись от похмельной головной боли, дневальный сердито смотрел в ту сторону коридора, откуда доносились раскаты безудержного веселья.

Десантура валит - недовольно подумал он. Видать живые все вернулись, вот и веселятся. Обычно-то им не до смеха...

Из-за дальнего угла в коридор вырулило десять вооруженных до зубов бойцов. Все как один были ободранные, грязные, небритые и чумазые. Однако на перемазанных физиономиях контрастно сверкали белозубые улыбки, а дружное греготание указывало на отличное расположение духа.

Диверсанты - определил дневальный по внешнему виду и отсутствию знаков различия. Что ли те, которые генераторы взрывали? Интересно было бы побазарить, как они там управились. Мы-то тут здорово перебздели - вяло усмехнулся он про себя.

Командир с перепою уже сам хотел транспортник на планету бросить, чтобы геройски погибнуть по собственной воле и еще кого-нибудь успеть задавить, как и полагается свободным людям. Однако те, кто ушел под землю, сработали все как надо, и все три генератора разнесли точно в срок. Флот был спасен, и всеобщая пьянка, начавшаяся от безысходности, плавно перешла в грандиозное празднование очередной великой победы. Причем пить начали в расчете на то, что все пропало, а теперь ведь придется платить... Мда.

Дневальный судорожно сглотнул – блин, сушняк этот уже замучил... Человеку плохо, а эти еще тут орут...

- А я-то гляжу, Кабана уже задушили на фиг! – орал один диверсант.

- Да ладно – задушили! – орал в ответ другой. – Я уже оба пальца бандерлогу в глаза засунул! А ты начал своим автома-

том тыркать и стволом мне палец ободрал, вот!

- В глаза – фигня! – вопил, размахивая руками, третий. – Мне один сдуру пасть порвать хотел, чуть ли не всю пятерню на радостях в рот затолкал! А я сперва челюсти-то растопырил, как будто ослаб! А потом ка-ак цапнул его! Трех пальцев у чувака – как не бывало! Устал потом выплевывать!

- Вечно ты всякую гадость в рот тянешь! Хорошо еще, что только за пальцы укусил! А ну как...

- Да пош-шел ты!

- А как Гасу летучая мышь в морду вцепилась?! Пушистый – к нему, помочь хотел. А Гас-то ничего не видит, как махануп кулачиной! Пушистый – в ауте, минуты три откачивали!

- Да ладно, опять Пушистый! Ты лучше вспомни, как сам уселся погадить, а на тебя сталкер выбежал! То-то скачки были со спущенными портками! Отмыться-то удалось или только сейчас соскребать начнешь?

- А как на "малину" возле кондиционера напоролись?! Я через решетку заглядываю, а там у монстров – дым коромыслом, музон, бабы, бухло рекой! Хорошо у меня гранат было много. Ох уж они там от души поплясали и попрыгали! Вот уж праздничек удался! Я таких гринзид-джампов отродясь не видел!

Вопя на все лады, перекрикивая друг друга и громко хохоча, солдаты быстро шли по металлическому коридору, и бежавшая перед ними волна удушливого смрада от потных, давно немытых тел накатила на постового. Елы-палы, да они, похоже, все с рождения не мылись!

- Зема-а! – гаркнул шедший первым самый маленький диверсант в обрезанных портках явно неземного покроя. – Ты чо тут, в натуре, прохлаждаешься?!

- Чо надо?– вяло спросил солдат, непроизвольно морща нос от вони. – Куда вы прете?

- Как это – куда? – недоуменно переспросил диверсант. – Сперва, понятно, в баню! А потом – по обстановке. Чо, хочешь что-то предложить ветеранам, зема?

- Неужто на вашем корыте есть такие места, куда не стыдно пригласить старых джигитов? – спросил другой диверсант, глубоко посаженные серые глаза, которого недобро глядели на дневального из темных глазниц.

- Да, сперва бы вам баня не помешала... - дернул щекой дневальный, тщетно силясь вспомнить, где он видел эту наглую и злобную рожу. – Валите прямо по этому коридору, а в конце повернете направо.

- И там, не доходя, упремся? – спросил диверсант, у которого почему-то отсутствовали верхушки обоих ушей.

- Даже раньше! – осклабился дневальный.

Дружно заржав, бойцы пошли дальше, а скривившийся дневальный помахал рукой перед носом, пытаясь разогнать удушающую вонь. Где я эту рожу злую видел?

Шедший впереди всех маленький диверсант дурным голосом заорал песню:

Батькину пулю вражина купил,
Ее в обойму вставил, да таков и был!
Скараулил, падла, вражина меня,
Пулей той, батянькиной, стрельнул среди дня!

Остальные хором рявкнули:

Шагом марш, левой! Шагом марш!

На ходу они трижды дружно в такт топнули изо всей дури левыми ногами, после чего на пол с железным грохотом упал чей-то шлем. Отпихивая друг друга, с яростными воплями бойцы бросились вперед и погнали шлем пинками по коридору. Последовала серия перемежаемых криками пасов, и посланный мощным ударом шлем со звоном врезался в дверь.

- Го-о-ол!

Затем в дальнем конце коридора гулко ударила сама железная дверь, и снова стало тихо. Солдат обессилено рухнул на стул. Зачем так орать? Слава тебе Господи, ушли...

Однако подремать не удалось: через пару минут корпус корабля резко содрогнулся от удара, отозвавшись болью в голове солдата. Бли-и-н, совсем сморщился дневальный. Ну, какой баран так швартуется? Елы-палы, так башка вообще никогда не пройдет...

Не успел он хоть немного прийти в себя, как в дальнем конце коридора снова загремели по железному полу сапоги. Задремавший было дневальный вскинулся и увидел еще четверых десантников.

Эти были видом подостойнее и, по крайней мере, ничем не воняли. Когда они подошли ближе, стало видно, что все четверо вооружены чем-то непонятным. Вроде гранатометы, а вроде и нет, недоуменно подумал дневальный. Зачем столько стволов? Интересно, откуда это они катят?

- Прямо по коридору и направо, баня там, - вяло махнул рукой боец. Четверо протопали мимо, даже не взглянув на него. Чистые, наверно, равнодушно подумал он. Снова грохнула железная дверь и в коридоре наступила окончательная тишина. Блин, скорее бы уже смена...

Изнутри баня была обычной деревянной избой, сложенной из настоящих смолистых бревен, от которых шел специфический, здоровый дух. Империя ничего не жалела для своих солдат, они первыми получали все самое лучшее.

Рэйлганы были аккуратно составлены по стеночке, грязные шмотки полетели в кучу, а голые солдаты придирчиво выбирали веники.

- Угрюмый! – цыкнул зубом огромный диверсант в широченных черных трусах, задумчиво стоявший над кучей грязного тряпья. – Ты эта! Тово! Шмотки все в мусоропровод закинь!

- Ты чо, молодого нашел, что ли? Сами за собой все бросайте. Я свое уже все выкинул!

- Как! – всплеснул руками третий боец. – И военные штаны – музейный экспонат цены немалой – тоже выкинул?!

- Все-все-все! – радостно заверил Угрюмый. – Не видать теперь детишкам моих гвардейских трофейных штанов!

Диверсант с изуродованными ушами набивал что-то на клавиатуре диспенсера.

Закончив, он ткнул указательным пальцем в "энтер", и машина со вздохом распахнула дверку в свое нутро. Вынув оттуда десять комплектов новенького обмундирования для повседневной носки, солдат раскидал его на свободном топчане.

- Пушистый, как там пар? – крикнул он.

- Ништяк! – в предбанник просунулась розовощекая белобрысая голова. – Все как надо!

Добродушно подначивая и ласково обзывая друг друга самыми последними словами, диверсанты подобрали с пола свои изодранные шмотки и побросали их в диспозер. Труба хрюкнула, и грязных тряпок не стало.

Все быстро сбегали в душ, обмахнули основную грязь и ушли в парилку. Дверь в парную закрылась за последним бойцом, и предбанник опустел. Тогда тихо распахнулась входная дверь, и в баню вошли еще четверо.

Их оружие аккуратно встало в противоположном от чужих рэйлганов углу, шмотки тоже полетели в диспозер, вторая партия свежей одежды легла на свободный топчан. Не говоря ни слова, четверо тоже приняли душ, а затем нырнули в парилку.

- Здорово, отцы! – поприветствовал присутствующих вошедший первым.

- Здорово! – вразнобой ответили диверсанты, внимательно разглядывая свежеприбывших.

Парилка была большой, места хватало всем. Солдаты молча разглядывали друг друга. Могучие, поджарые тела бойцов покрывало множество самых разнообразных татуировок и сизых шрамов. Однако на вновь пришедших шрамы были какими-то специфическими, узкими и длинными, непохожими на следы от пуль и осколков.

Один из пришедших в первой группе повернул голову к приятелю, которого звали Демоном, и потрогал у того на плече точно такой же шрам. Не обращая внимания на приятеля и не обращаясь ни к кому конкретно, Демон спросил подошедших:

- Дисками порезало?

Пришедшие вторыми посмотрели на него с неподдельным интересом.

- Дисками. И тебя, что ли тоже?

- Ага, - кивнул Демон. – Вы откуда?

- Прямо оттуда. Ты кто? – спросил солдат.

- Я – Демон, - скромно ответил Демон. И, тыкая пальцем в приятелей, по очереди перечислил: - Гоблин, Кабан, Негатив, Гастелло, Пушистый, Угрюмый, Тарзан, Крюгер и Лютый.

На такие знатные имена ни один из пришедших даже бровью не повел. Зато спросивший ткнул пальцем в себя и сказал, что его зовут Димонн, подчеркнув при этом, что на конце две "н". Бойцы напротив непонятно чему заулыбались, а Лютый похлопал Угрюмого по спине и спросил:

- Ты с Угрюмым, случаем, не родственник?

- С чего решил? – подозрительно спросил Димонн.

- Да у него тоже пара букв на конце, - рассмеялся Тарзан.

Три других бойца оказались Олкомом, Анлордом и Адэном соответственно.

- Ты какой Демон? – спросил Анлорд. – Который Киллер?

- Он самый.

- Я так и подумал, - кивнул Анлорд. – Вы откуда такие чистые?

- Снизу.

- И чего там?

- Уже ничего.

- А было чего?

- Да немного... Балбесы местные под землю забрались, понастроили гравитационных генераторов, да часть нашего флота на орбите прихватили.

- Это как такое допустили? – недоуменно спросил Димонн.

- Я-то откуда знаю? Допустили вот... Одно спасло, что сперва они спутники давить начали и генераторы свои разрядили сдуру. Ну, а мы за неделю перезарядки до самого донышка ихнего погреба проскакали и... эта... тово...

- Понятно. И как?

- Да как обычно... Пришел, увидел, застрелил – все по распорядку. А вы откуда?

- Мы с На-Пали.

- С кого напали? – недоуменно спросил Угрюмый.

- Планета так называется: На – черточка – Пали, - пояснил Димонн.

- Это где такая? – подозрительно спросил Угрюмый.

- Да тут недалеко, Демон знает, - ухмыльнулся Анлорд.

- Это где тюрьма? – недоуменно спросил Демона Угрюмый. – Ты ж оттуда прибыл, да?

- Нет, это та, на которую я грохнулся, - ответил Демон. – И чего там?

- Да тоже ничего хорошего, - сказал Димонн. – Уж больно место нехорошее.

- Что на этот раз?

Боец вздохнул.

- На этот раз навернулся корабль "Прометей". Да не сам по себе, а с документиками.

- Это, с какими такими документиками?

- Да как обычно – с секретными, - хмыкнул Олком.

- Про что? – живо поинтересовался любознательный Пушистый.

- Какие-то оружейные разработки, - махнул рукой Адэн. – Нам-то по барабану – что там как, лезть пришлось бы при любом раскладе.

- И что там внизу?

- Ну, после твоего гвардейского прохода положение сильно не улучшилось, – ухмыльнулся Димонн. – Скаарджи не только не ушли, а как раз наоборот – свежие подтянулись.

- Это кто еще такие? – удивился Демон.

- Да там вообще до полного идиотизма дошло – они уже и наших подтягивать начали.

- Не понял?

- Да чего там понимать, - махнул рукой Димонн. – Ты что, не знаешь, что военных преступников держат отдельно от остальных?? Знаю, конечно, - кивнул Демон. – Меня самого в "дизеле" отдельно от военных держали, для их же безопасности.

- Ну, так вот, скаарджи пролезли на какой-то из Пенитенциарных Миров и угнали оттуда достаточно большое количество народа. Выгрузили их на На-Пали, вооружили и распределили по гарнизонам. Понятное дело, что наши мужики, которым уже ничего в этой жизни не светит, бьются насмерть. Им пощады нет ни от тех, ни от нас. Поэтому там все очень серьезно.

- И как оно вообще?

- Круто... Мы, как обычно, пятерками пошли...

- А где пятый?

- Нет больше пятого...

Бойцы помолчали. В пятерки народ подбирали очень тщательно, стараясь добиться максимальной психологической совместимости. Гибель товарищей все пе-

реживали очень тяжело.

- Как? – спросил Демон.

- Упавший корабль сразу засекли с орбиты, ну мы туда и двинулись... На гусеничном бронетранспортере ехали, - помолчав, начал рассказывать Димонн. – Ну, как обычно: что дают, на том и едем. Машина хорошая, впереди минный трал катим, сканер все кругом отслеживает. Едем, никого не трогаем. Тишина, спокойствие.

- А почему не воздухом? – недоуменно спросил Негатив.

- Там такие восходящие потоки и турбуленции, что даже на тяжело груженом транспортнике садиться непросто. Вертушки вообще из-за этой погоды летать могут раз в два месяца, потому как расшибиться можно – не фиг делать. Потому и порыли своим ходом. В общем, едем, никого не трогаем...

- На одной броне?

- Нет, на четырех. Мы идем последними, замыкаем. Водила за рулем, наш Пятый – рядом с ним, в кабине, а мы в отсеке расположились, отдыхаем пока. И все вроде как по уму – вокруг псы-скауты бегут, все смотрят и докладывают. Да только аппараты поиска настроены на оборудование, отвечающее современным требованиям...

- Это ты к чему?

- А к тому, что миноискатели наши ищут скаарджевые мины только по гравитационным искажениям. Они ведь, мины эти, работают как "гравитационные колодцы": наехал – и нет машины. Всасывает с такой скоростью, что глазом не разглядеть. Но вышло так, что столкнулись мы не с ними. Пока мы со скааржами прожарки-пропарки вели, местные аборигены, эти нали четверорукие, организовали свое национально-освободительное движение. Их там вообще хрен разберешь: то месяцами молятся, висят над полом в полной прострации, то вдруг, ни с того, ни с сего, как будто вожжа попала под хвост, разом озверели и принялись воевать. Чего им надо – никто сказать не может, а они ничего не объясняют. Организовали "Армию Гнева Господня" и теперь валят всех, кого смогут.

- Что еще за армия? – недоуменно спросил Демон.

- Армией назвать, конечно, трудно, но сами они себя именно так и зовут. Огромная стая из нескольких десятков тысяч аборигенов, немытых, нечесаных и неорганизованных. Разрисовали себя какими-то новыми татуировками, соорудили прически ужасные, немножко покричали про свободу, а теперь грабят все, что можно ради денег и еды. Пощады нет никому – ни своим, ни чужим, ни мирным, ни военным. При этом, конечно, не забывают орать про религию и про бога.

- Как обычно, - кивнул Гоблин. – Основной вопрос веры такой: в какую сторону главному мракобесу бегать вокруг алтаря во время службы. Кто не так, как они – всех под нож.

- Именно так и есть. Вот и на той дороге они заложили четыре фугаса. Причем заложили так грамотно, как будто их учил кто-то. Мы обычно дистанцию держим метров двадцать, вот они их так и зарыли. В общем, как только мы всей колонной на фугасы наехали, они их и подорвали. Не знаю, сколько и чего они туда насовали, но врезало так, что первые три машины просто разнесло без остатка. От головной башня отлетела почти на сто метров. Все, кто в них был – разом в Страну Вечного Дембеля.

- А вы как ухитрились?

- Уже когда в горы втянулись, из двигателя начала охлаждающая жидкость испаряться, и в десантном отделении так завоняло, что хоть вешайся. Я тогда встал и верхний люк откатил.

- Какой бэтр был? – спросил Кабан.

- "Рысак". На нем крышка отъезжает полностью в стороны – и смотреть, и стрелять очень удобно. Так что сидели под открытым небом. Я люк открыл и сразу шлем одел, чтобы водиле про испарения сказать. А шлем этот не работает до тех пор, пока его не застегнешь под подбородком. Ну, я как следует все пристегнул и говорю ему: зема, у тебя тут шмон такой стоит, что хоть выбегай и иди пешком. Он мне в ответ смеется: говорит, на складе антифриза не было, поэтому он в радиатор топлива налил. Дескать, наверно, разъело что-то, теперь на движок капает, испаряется и воняет. Я только хотел ему сказать по этому поводу пару ласковых, и тут как шарахнет под днищем! Трое как пробки из шампанского вверх ушли и в разные стороны попадали. Вместе с ними – все ящики с боезапасом, что здорово нам потом помогло. А я шлемом намертво пристегнут. Меня как швырнуло вверх, а шнур-то надежный, военный, держит намертво! Перевернуло кверху задницей, рвануло так, что башку вместе с позвоночником чуть не выдрало. А потом с размаху об броню так приложило, что я разом вырубился.

- Круто...

- Мда, - покрутил головой Димонн, пробуя удачно выдержавшую небывалое испытание шею. – Ребят раскидало по сторонам, все трое на деревьях повисли – повезло, прямо на кроны попали. Там деревья очень красивые, пушистые такие, так что мужики даже не поцарапались. Да и ящиком ни по кому не попало.

- А оружие? – подозрительно спросил Гастелло. – Оружие где было?

Устав категорически запрещал носить оружие на ремнях, а потому их ни на одном из видов вооружения не было. Солдат должен был держать оружие в руках при любых обстоятельствах и быть готовым немедленно пустить его в ход. Однако это же вело к тому, что в ситуациях, подобных описанной Димонном, оно могло быть утрачено, что привело бы к достаточно легко предсказуемым последствиям.

Четверо пришедших мрачно набычились, сверля Гастелло тяжелыми взглядами.

- Ты эта... следи за базаром, военный... - сказал Угрюмый.

Димонн угрюмо ответил:

- У кого что было, тот с тем в обнимку и вылетел. Скажем, я хоть сознание от удара потерял, но своего флэка тоже не выпустил...

Помолчав немного и смягчившись лицом, он продолжил:

- В общем, эти четверорукие рукодельники колонну нашу вынесли начисто.

А сами сидели сверху, на пригорочке. Как только пыль улеглась, полезли вниз.

- Много? – спросил Гоблин.

- Порядком, - сказал Олком. – Ну, мы-то на деревьях висели, как соловьи-разбойники. Высоко, целиться удобно... И пока они там вошкались, открыли по ним пальбу ураганную. Сколько их там положили – не считали, но очень много. Потом мы слезли, привели Димонна в чувство.

- Да, - кивнул Димонн. – Приложило меня крепко. Но – время не ждет, подобрали все, что осталось от ребят, уничтожили трупы дезинтегратором и побежали. Громко сказано, конечно, побежали. Так, быстро пошли.

- А псы? – спросил Пушистый.

- Управление псами держит головная машина. А ее разворотило так, что не осталось ничего. И пульт – вместе с ней. И не то там что-то замкнуло, не то сломалось, но все псы разом убежали. Мы ни одного не нашли. До "Прометея" оставалось недалеко, километров триста по горам. Где-то через сутки хода я пришел в себя полностью, и мы побежали быстро. Да только эти четырехрукие "армейцы" так и не унялись, бросились по нашим следам. У них там звери такие есть, что-то вроде помеси крысы с кенгуру, мы их тушканчиками зовем. Добродушные, но бегают очень быстро. Вот они верхом на своих зайцах за нами и погнали.

- И как? – спросил Тарзан.

- Как обычно, - нехорошо улыбнулся Димонн. – Основная масса свое уже отскакала, остальные перешли на пеший ход. Ну, пешком за нами можно не ходить!

Все присутствующие солидно и с пониманием закивали головами, потому как бегали они все как лошади, ни одно нормальное двуногое существо гуманоидного типа угнаться за ними не могло ни при каком раскладе.

- На третьи сутки вышли к "Прометею", а там уже целое кубло из активистов этой "Армии Гнева Господня". Половина вприсядку в воздухе висит, мечтает, а вторая половина корпус корабля курочит и внутри шурует. Понятно, что такое дело мы не одобряем. Но поскольку их было очень много, то сделать что-либо против такой оравы вчетвером не представлялось возможным в принципе. Тогда мы немного подумали, и к вечеру сделали так. Собрали кучу баллонов объемного взрыва и решили накрыть всю эту шоблу ночью, за один раз.

- Толково! – одобрительно кивнул Гоблин.

- Но все пошло не так. Оказалось, что аэрозоль из боеприпаса на этих "воинов Господа" действует как снотворное. Причем не просто усыпляет, а напрочь валит с ног. Мы с холмика подступили, напустили газов, а они все и попадали замертво.

- А может – подохли? – тревожно спросил Кабан. – Как?

- Ну, может и подохли, я их не щупал, - равнодушно сказал Димонн.

- Нет, спали они, точно говорю, - заулыбался Адэн. – Я проверял!

- Жаль... - Расстроился Кабан.

- В общем, пока они там хари давили, мы на корабль пролезли – и к сейфам. Внутри немного пострелять пришлось, туда аэрозоль не попала. Завалили охрану, сейф подломили враз и всю документацию ликвидировали, а матрицы с записями забрали. Вылезли наружу, и давай бог ноги, побежали обратно.

- А что, подмога сразу к вам не пошла?

- Пошла, конечно. Мы их на середине обратной дороги и встретили, на них домой и приехали. Но до этого наткнулись на подмогу папуасов, хорошо оснащенную и отлично подготовленную. Да плюс те, что вокруг корабля были, уже открытые сейфы нашли, да им про нас еще до этого сообщили, так что встреча должна была быть горячей. Только вот с матрицами на руках нам вязаться в какие-то дурацкие разборки вовсе никакого смысла не было, и мы полезли от них в горы. Надо заметить, что на своих тушканчиках они по склонам не ездят, поэтому погоня была пешая. Ну, все по науке: кинжальный огонь, "огневой мешок" и все такое. Три раза мы их так приветили и вроде бы слегка успокоили. Враз поняли, что война – это, блин, не четырьмя руками махать верхом на тушканчике. Короче – отстали они, а мы даже порадовались, потому что боезапас не безграничный и со временем все это начинает оборачиваться другой стороной.

Бойцы закивали, потому как нет ничего страшнее, чем остаться без патронов перед наступающим врагом.

- Выйти оттуда можно только через одно ущелье, которое закрывает большое поселение аборигенов, здоровая такая деревня. Когда мы ехали туда, пропустили нас без крика – деревня мертвая, и никто в ней уже лет двести не живет. А тут враз смикитили, что мы забрали что-то ценное, и перекрыли проход. Застава – в ружье, и все такое. Не подступиться.

- А поверху?

- Нет, поверху – никак. Сплошняком скалы и обрывы, без проводника - нереально. Решили прорываться прямо. Матрицы я как следует к гранате привязал – на всякий пожарный, вдруг чего наперекосяк пойдет. И оно, понятно, пошло. У нас осталось два баллончика с аэрозолью, поэтому мы дождались вечера, когда ветерок утих. Зарядили баллонами флэки и хором жахнули по околице. Шумнули, конечно, но уже ничего было не сделать, по-другому – никак. Гранаты упали за стеной метрах в тридцати и заработали. Вы, кстати, объемные взрывы когда-нибудь видели?

- Нет, не приходилось, - отрицательно покачал головой Крюгер. – Обычно ведь их в подвалы бросают.

- Да, - кивнул Димонн. – Обычно – в подвалы, но тут пришлось так. Дело это рисковое, потому как малейший ветер – и все насмарку. Но – повезло нам, да еще стена, конечно, помогла. Аэрозоль пошла ровно, легла аккуратно. И, когда через пару минут она вся вышла, сработал детонатор. Взрыв, мужики – это надо видеть. Там такое полушарие страшное вспучивает, что слов нет. Как шляпка от гриба, черно-красное, а ударная волна от этого такая, что всю их деревеньку расплющило к чертовой бабушке, как катком раскатало.

- Круто! – одобрительно крякнул, обожавший кардинальные решения Гоблин.

- Да, - согласился Димонн. – Одновременно сдетонировала парочка оружейных погребов с боеприпасами, мирная деревенька готовилась к встрече основательно. Фейерверк был – по полной программе. Да и рукодельники тоже не дремали. Видимо,

поняли уже, с кем дело придется иметь. А потому противоположную стену укрепили не хуже, чем ту, что с нашей стороны. Половину деревни мы под гром салютов из погребов проскользнули незаметно, вообще никто не дернулся. А на той они нас уже ждали.

- А ваша связь?

- А что связь? Мы постоянно докладывали, что и как, так ведь быстрее все равно не доедешь. Только если воздухом, а лететь там нельзя, я уже говорил. Выбежали мы к стене, а у них там прямо линия обороны построена, мышь не проскочит! Мы по паре раз выстрелили, а они в ответ начали так утюжить, что от домика, в который мы пролезли, только ошметки полетели. Ясен пень, дорога одна – через подвалы и в канализацию. Это еще хорошо, что деревня была цивилизованная, древняя, с канализациями и водопроводами. Запрыгнули, поскакали низом. Понятно, конечно, что они там ничего не минировали и оттуда нас никак не ждали, хотя любому нормальному человеку понятно, что минировать необходимо все и ждать надо отовсюду. Короче, выскочили мы наружу уже за стеной, из какого-то большого слива. Наверху в деревне – стрельба, а мы бегом прочь. И вот тут стало нехорошо потому, как в этой деревне они выращивают на продажу мант.

- Это кто такие? – спросил Тарзан.

- Ну, такая летучая скотина, что-то среднее между рыбой и птицей. Похожа на ската, и хвост с ядовитой колючкой на конце. Так вот, они у них стадами живут и местных почему-то не кусают. А нас – за милую душу, хлебом не корми, только дай покусаться. Мы бежим, а они с земля прямо тучей поднимаются. И ка-ак бросились на нас – аж неба не видать! Хорошо у нас с собой мастер был! – Димонн хлопнул по плечу Олкома. – Олком из ASMD им прямо в середине стада "сферу" так грамотно сделал - загляденье! Только уши и хвосты во все стороны полетели! Но себя мы, конечно же, выдали, и рукодельники снова бросились в погоню. Догнали они нас быстро, потому что там верхом скакать было удобно. И окончательно прижали к какому-то хуторку. За спиной у нас – скала, а они – со всех сторон. Засели мы за стену, и как понеслось! Лезть на рожон они не хотят, били издалека, но плотно, носа было не высунуть. Мы расползлись по сторонам, высунули хоботки от шлемов, но не стреляем. Дождались, когда они в атаку пойдут, и начали навесом из флэков по ним шарашить. Положили очень богато, наверно, целую роту. Они такого, видать, никак не ожидали и затаились. Пока затаились, Анлорд у них пару руководителей положил.

- Ага, - сказал Анлорд. – Оба вообще разрисованы – петухи петухами, и расхаживают как у себя дома. Грех было не поучить!

- Ну и как только он их завалил, папуасы вообще взбесились. Два раза в атаку ходили, на поле картина – мясокомбинат в обеденный перерыв. И тогда они смекнули и полезли на скалу, чтобы сверху нас достать. И достали бы, точно всех нас положили бы. И вот когда они наверх вылезли, те, кто стоял перед нами, их заметили и от радости аж взвыли – все, мол, справились! А мы смотрим – по дороге пыль столбом, несется кто-то как с цепи сорвавшись. Двух мнений быть не может – наши! И точно, бронегруппа из десяти машин летит на помощь. Сразу сходу по макушке скалы так врезали, что земля затряслась. Которые в поле стояли, как наших увидели – опрометью наутек, да только от бэтров не побегаешь, а если и побегаешь, то очень недолго. Мы – на стену и давай долбить по отходящим. Бронегруппа на подходе – перестроение в цепь, и понеслась! Ну, мы уже на стенке расселись, как в театре и давай смотреть. Прошлись они по полю ураганом, до деревни никто не добежал. А потом минут двадцать деревню утюжили, сперва орудийным огнем, а потом гусеницами. После чего забрали нас и отвезли в часть. Такие вот дела.

- Круто! - утирая с физиономии пот от жары и переживаний, сказал Гоблин. Затем хлопнул себя по ляжке и сказал: – Орлы! Хорош про дела! Давайте лучше попаримся, как следует!

- Точна! – гнусным голосом Бивиса взвизгнул Угрюмый, подскочил к открытой каменке и метнул ей в нутро из деревянного ковша студеной водицы.

Вода не долетела до раскаленных камней, испарившись на лету. Прозрачный пар взвился вверх, расползся под потолком и пушистым жаром опустился на солдат.

- Поддай еще! – гаркнул Лютый.

Угрюмый поддал, и бойцы довольно закряхтели, пригибаясь и щурясь от блаженного тепла. Могучие тела лоснились от текущего пота, накопившаяся за две недели грязь ручьями стекала на гладко струганные доски.

Дальше все шло по распорядку: они выбегали ополоснуться, прыгали в бассейн с ледяной водой, и лупили друг друга вениками так, как будто хотели убить или содрать всю шкуру.

Примерно через часочек усталые и изможденные все вылезли в комнату отдыха и расселись вокруг деревянного стола. Пушистый включил самовар, заварил чайку, и вскоре бойцы уже хлебали из здоровенных кружек древний, любимый землянами напиток.

Морды у всех были распаренные, свекольно-красные. От чая народ совершенно размяк и, утирая с физиономий пот, перешел к любимой теме – к оружию.

- Во, – сказал Демон. – Это ваши в углу стоят?

- Ага, - кивнул Олком.

- А симулятор-то по ним уже построен? – подозрительно спросил Кабан.

Адзн удивленно вскинул брови.

- Давно уже... Неужто не видал? Unreal называется. Якобы про подвиги неизвестного героя на чуждой нормальному человеку планете.

- Да у нас тут как-то не до этого было...

- Да ладно, - махнул рукой Гоблин на безнадежного Кабана. – Уже год как есть.

- А Демон всего две недели как вернулся – как насчет этого? А? – хитро спросил Кабан.

- Сдвиг пространственно-временного континуума, балбес! – Не моргнув, ответил Гоблин. – Ты хоть перед людьми не позорься, спрашивай по делу.

- Слушайте, опять ведь всех заставят зачеты на тренажерах сдавать, мать их распротак! – забеспокоился по делу матерый двоечник Кабан. – Давайте вы нам маленький коллективный ликбез проведете, а?

Олком скептически прищурился.

- А мы уже проставимся, за нами не заржавеет! – добавил сообразительный сержант.

- Ну, тогда другой разговор! – боец поднялся из-за стола и сперва принес из угла пару стволов в руках, а потом подтащил увесистый рюкзак десантника. Усевшись обратно за стол, он принялся выкла-

дывать одно за другим смертоносные приспособления.

Первым на стол прилег уродливый пистолет.

- Это что за зверь?

- Дисперсионный пистолет, - пояснил Олком. – Не смотри, что он такой урод. Шарашит так, что не очухаешься.

- Ой ли? – скептически спросил Пушистый.

- Без балды. Перво-наперво следует отметить, что все оружие имеет два режима стрельбы: обычный и альтернативный, то есть левой и правой кнопкой мыши. Причем альтернативный не обязательно мощнее обычного, он просто другой. Мало того, сам процесс стрельбы можно вести в двух режимах. Обычный – это когда бодро жмешь на кнопку и просто стреляешь. А еще можно на кнопку нажать и не отпускать, тогда заряды накапливаются и при отпускании кнопки выстреливаются разом.

Солдат взял у Пушистого пистолет и недоверчиво покрутил его.

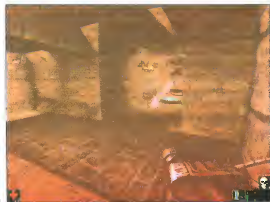
- Но с этим вообще особая история. Дисперсионный пистолет – оружие по умолчанию, то есть изначально самое слабое. Тем не менее, для него предусмотрены четыре степени апгрейда, в ходе которых он превращается в самое мощное оружие.

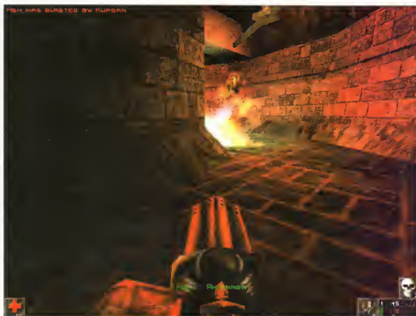
- А как происходит апгрейд?

- Надо подбирать такие желтые капсулы с газовыми хвостиками внизу. Когда ее берешь, оружие самостоятельно переключается на дисперсионный пистолет, который начинает выпускать из себя различные хвосты и трубки, каждый раз меняя внешний вид на все более угрожающий.

Значит, в состоянии по умолчанию он имеет 50 энергетических единиц боезапаса, которые можно истратить, но не надо искать, поскольку они восстанавливаются сами. На один выстрел тратится одна единица, причиняемый вред от одного заряда - 15 пунктов здоровья. В альтернативном режиме – 18 пунктов, но при этом заряд еще и имеет радиус взрыва, то есть с его помощью можно даже застрелиться. Кроме того, при удерживании кнопки можно накачать до семи зарядов, после чего выстрел может убрать 56 пунктов здоровья.

После первого апгрейда боезапас возрастает до 60, на один выстрел начинает уходить 3 единицы, а причиняемый вред





составляет 25 пунктов.

После второго апгрейда боезапас уже 70, один выстрел – 5 единиц, здоровья отнимает 40 пунктов.

Третий апгрейд повышает боезапас до 80, на выстрел уходит 6 единиц, вреда причиняет 55.

Последний, четвертый апгрейд, дает 90 единиц боезапаса, тратит 7 единиц на выстрел и отнимает 75 пунктов здоровья.

- Ну и как с ним вообще?

- Да как обычно с любой "единичкой": если никого рядом нет, то лучше бежать за более мощной пушкой. При этом никуда не стрелять, дабы не привлекать внимания. Если попался противник с крутой пушкой, то лезть на него - чистое самоубийство, если только он не ламер или у него мало здоровья. Все апгрейды увеличивают мощность, но уменьшают скорострельность. Я ни разу не видел, чтобы кто-то целенаправленно использовал заапгрейженную пушку, все предпочитают что-нибудь покруче. Amplifier несколько меняет дело: попасть нужно всего один раз, в запасе максимум 10 выстрелов. Главное при этом – лишить противника возможности стрейфиться, то есть лучше биться в узких коридорах. На открытом пространстве шансов очень мало. Обычно людей с amplifier'ом не любят и убивают в первую очередь.

- Amplifier – что это такое?

- "Усилитель" по-русски. Такая разновидность квада-озверина, только работает по-другому - исключительно с энергетическим оружием. Конкретно - с этим прибором и с ASMD, про нее расскажу позже.

Олком вытащил другой пистолет, вида гораздо более обычного.

- Это у нас Automag, пистолет автоматический. По классу он напоминает предыдущий, однако имеет серьезное преимущество перед единичкой - пули попадают в цель мгновенно. Скорострельность средняя. Очень высокая кучность боя при обычном режиме стрельбы, а при альтернативном - наоборот. Боезапас – 200 единиц, в одной обойме – 20 патронов, с одного выстрела отнимает 17 пунктов здоровья. Патроны снаряжены в обоймы по 20 штук, которые по мере расхода перезаряжаются автоматически, что занимает около одной секунды. Перезарядка обоймы сильно осложняет процесс, так как секунда в нашем деле – слишком долго. Убивает пистолет достаточно быстро, хотя ущерб от одной пули минимален. Но чтобы кого-нибудь убить, стрелять придется долго, да при этом еще неплохо, чтобы противник упорно не замечал выстрелов. Единственный уровень, где им можно иногда пользоваться - это Ariza, когда риспаун происходит около пистолета, а вдали кто-то уже схватил гранатомет. Можно успеть слегонца подпортить ему жизнь, пока он там сообразит пустить несколько гранат в твою сторону. Особо одаренные, спасаясь от пуль, почему-то прыгают в воду, а в ней внезапно осознают, что не умеют пользоваться гранатометом – после чего бывают там расстреляны. Таким образом, иногда удается раздобыть гранатомет. А вот крутаны в том же месте спрыгивают в темень и чешут вдоль стены в мою сторону. Тут уже целиться невозможно и приходится делать ноги в сторону чего-нибудь более крупного калибра.

- Альтернативный режим – это правой кнопкой? – на всякий случай переспросил Угрюмый.

- Ага, - кивнул Димонн. - При альтернативном огне пистолет поворачивается к земле плашмя, так называемый "gangsta style". Стреляет при этом немного быстрее, но разброс пуль на большом расстоянии такой, что попасть в кого-либо можно только случайно. Потом, это все-таки не пулемет, а стало быть скорострельность и плотность огня у пистолета существенно ниже. Как-то раз я пристрелил одного паренька из Dispersion Pistol'a, в то время как он палил по мне из Automag'a в альтернативном режиме. Было отчетливо видно, как пули попадают в стены вокруг

меня, а вот по мне ни одна не попала. Пистолет встречается не на всех уровнях, и вообще редко увидишь, чтобы его кто-то применял. Ну, типа бумстика в Quake. Только здесь патроны лучше расстрелять из более серьезного оружия – из MiniGun'a.

- Не гони коней, - вступил Олком. – Сейчас и до него доберемся. Короче: пистолет, можно сказать, полный sux. Если в сингле из него можно еще пострелять всяких мелких безмозглых тварей (типа комарики, скаты, рыбешки и прочие гады), то в дэсматче он практически бесполезен.

Еще недослушав про пистолет, Пушистый поднял с пола, что-то длинноствольное и с любопытством спросил:

- А это что такое? Пулемет? Какой-то ствол у него странный.

- Это Stinger, то есть "Жало".

- А почему ствол-то такой дурацкий? – не унимался Пушистый, заглядывая старательно вытаращенным голубым глазом в шестиугольное отверстие.

- Потому что это не пулемет, а вроде как отбойный молоток. Изначально нали этим устройством уголек в шахтах рубали. Говорят, неплохо получалось. Потом пришли Скаарджи и нали приспособили инструмент под нужды восставшего пролетариата – для отстрела противника. Ну, солдаты из них никакие, так что вскоре все это заглохло. Но не пропадать же добру! Мы из их арсеналов брали и пользовались. Вот и в симулятор его пристроили, правда, непонятно зачем.

- Что, тоже несерьезный? – нахмурился Пушистый.

- В общем-то, да, - кивнул Димонн. – Но по жизни очень даже ничего!

- В симуляторе (как и в жизни) стреляет гранеными синенькими кристаллами таридиума. Боезапас – 200 штук, один кристалл выносит всего лишь 14 пунктов здоровья. Бьет он как пулемет, причем очень кучно – все-таки отбойный молоток, уголек – дело серьезное. Но в дэсматче увильнуть от этой струи кристаллов – не фиг делать. Другое дело – альтернативный режим. В нем стингер выпускает залпом сразу пять кристаллов, которые отнимают 70 пунктов здоровья. Тоже немного, да еще и стрелять надо практически в упор, чтобы не промазать. Работать так имеет смысл только на ближней дистанции, особенно – в узких коридорах. Если попали все пять – сносит 70% здоровья. Враг обычно очень радуется, когда, выходя из-за угла, получает в рыло такой подарочек. Если сможет порадоваться, конечно. Основной минус такого метода стрельбы – очень большое время перезарядки. В целом этим оружием имеет смысл пользоваться, если нет ничего приличнее. Некоторые его не подбирают принципиально.

- Да, - кивнул Адзн. – В дэсматче это вещь крайне сомнительной полезности. Пульки-кристаллы летят медленно и реденько, увернуться несложно. Несомненно, это лучше чем единичка, но ненамного.

И Адзн положил на стол новое приспособление. Олком крякнул и подхватил его в обе руки.

- Начиная с этого экземпляра идут "слонобои", то есть пушки, способные убить очень быстро или сразу.

- Фамилия? – спросил Гоблин.

- Фамилия его ASMD.

- Это что такое?

- Это что-то вроде хитрого лазера. Стреляет тоже в двух режимах. В первом режиме испускает узкий направленный пучок излучения, с такими характерными концентрическими следами.

- Бьется больно? – спросил Лютый.

- Бьется средне, сейчас поясню. В альтернативном режиме жрет два заряда и при этом выпускает энергетический сгусток, который летит довольно медленно, но зато бьет гораздо больнее луча. При контакте сгустка с препятствиями происходит нечто похожее на взрыв, порождающий концентрическую ударную волну, которая тоже изрядно вредит здоровью.

- Какой расклад по причиняемому вреду?

- Боезапас – 50 единиц. Ущерб от попадания лучом – 35 пунктов. Ущерб в альтернативном режиме – 55 пунктов.

- Так чем лучше: лучом или сгустком?

- От сгустка вреда поболее будет, чем от луча. Летит он медленно, но скорострельность ASMD в этом режиме выше и поэтому имеет смысл использовать его именно так. Но вообще оба режима хороши в конкретных ситуациях. Урон ASMD наносит средний, то есть для того, чтобы завалить противника, потребуется паратройка выстрелов. На дальних дистанциях лучше пользоваться лучом, потому как в этом случае попадание сопровождается ударной волной, которая отбрасывает жертву и сбивает ей прицел, что вовсе неплохо для порчи крови снайперам. Сгусток создает большую плотность огня, имеет детонирующий эффект (можно и jump исполнить) и вообще большую поражающую способность по сравнению с лучом. Однако сгустком можно запросто самоубиться, особенно при стрельбе возле стен.

- Кстати, - вставил Анлорд. – Сгусток в полете можно сбить из любого оружия. А гранаты при этом еще и взрываются об него! При искусном применении сгустка гранатометчик имеет шанс подорваться на собственной гранате.

- И как раз отсюда проистекает третий способ стрельбы. В этом случае расходуются три заряда, но эффект очень сильный. Сперва стреляем сгустком, и добавляем по нему влет обычным лучом. То есть получается, что луч взрывает сгусток в полете, визуальный эффект - фиолетовая сфера, как при столкновении с препятствием. Причиняемый вред – от 100 до 200 пунктов здоровья, в зависимости от близости жертвы к центру сферы. Способ применим только на средних и больших дистанциях, так как в упор не успеешь выстрелить второй раз до подлета сгустка. В общем, оружие просто страшное.

Окружающие с видом знатоков выпятили нижние губы и солидно закивали головами.

- Если противник тебя не видит, - продолжал Олком, - или гарантировано не сможет тебе помешать, то сделать сферу просто необходимо. Ибо она - самый эффективный способ стрельбы из ASMD. Если заденет не краем, а по полной программе, это на 99% готовый фраг.

- Но при этом следует опасаться другого владельца ASMD, - пояснил Димонн. – Если один пытается сделать сферу или просто стреляет с правой кнопки, то самому лучше отстреливаться с левой – лучом.

Если взорвать вражеский сгусток около противника - ему минус фраг. Если попасть в стреляющего – его отбросит, и он уже навряд ли попадет в свой заряд. Сферу нужно наводить не на цель, а немного в сторону, чтобы противник не сбил сгусток. На расстоянии лежащего трупа – урон смертельный.

- Да, - кивнул Адзн. - Основной недостаток сферы - неподвижность стрелка в течение одной-двух секунд. Следовательно, лучше ее применять на минимальных дистанциях – зто чтобы сократить время простоя. Или попробовать исполнить зто дело в движении, что очень трудно при низком фреймрзйте. Как-то раз на карте Curse я, отважно поднимаясь на лифте, сварганил сферу противнику, находившемуся возле пулемета. Но такие моменты бывают крайне редко, и сопровождаются смертельным риском для собственной шкуры.

- Плюс ко всему, очень не многие знают, что с ASMD работает amplifier, превращающий оружие в сущий кошмар. При таком раскладе убить можно не только прямым попаданием, но даже концентрической волной. Волна при этом окрашена в оранжевый цвет, вместо обычного голубого.

На стол перекочевало ружье неописуемого калибра. Народ изумленно притих.

- Это что еще такое?

- Это – FlakCannon, переносная мортира.

- А по-нашему?

- По-нашему зто Flieger Abwehr Kanone, то есть пушка для противовоздушной обороны. Да зто и по виду понятно – типичная пушка! Калибр у нее такой, что... мое почтение. Это оружие у меня обычно первое по приоритету. Лично я больше люблю только Assault Rifle, но использую его реже. FlakCannon годится для всех ситуаций. Оружие выстреливает ведро толченого чугуна. Очень полезно для организма, потому как повышает общий тонус, разгоняет кровь и прочищает мозг. Исход – обычно фатальный. Если субъект в силовой броне, требуется всего два попадания. Боезапас – 50 единиц. С одного хорошего попадания выносит 128 пунктов здоровья. Преследуя соперника в узком коридоре, можно пострелять ему в спину. Если он хотя бы слегка битый, то после пары выстрелов приляжет. При этом кусочки чугуна отлично рикошетят от стен, а потому ими можно достать даже притаившегося за углом супостата. Скорострельность инструмента достаточно низкая, но зтот недостаток полностью компенсируется производимым зффектом. В режиме альтернативного огня FlakCannon стреляет гранатами. Запущенная граната взрывается при столкновением с любым препятствием. Если приподнять ствол, то заслать ее можно достаточно далеко. Поскольку летит она по дугообразной навесной траектории, заметить ее в полете очень трудно. Частенько замечаешь только тогда, когда видишь красивую круглую штуку, летящую тебе в лоб. Как правило, зто последнее впечатление перед риспауном, потому как ущерб здоровью здесь варьируется от 60 до 160 пунктов. Ну, если попало по башке – меньше 100, а если в корпус – значительно больше. Все дело в осколках, которые чрезвычайно хороши. Если граната взрывается рядом с противником, его сильно ранит осколками. Таким образом, даже не попадая точно, можно пятью-шестью гранатами разделаться с противником любой отожранности. Если враг прячется за углом, можно стрелять в стену перед ним, или навесом на пол около него. Его будет бить осколками. Очень зффективен огонь навесными гранатами по толпе, попадание в кучу зффект дает просто поразительный. Исходя из всего сказанного, стрелять в упор имеет смысл только в обычном режиме. Кстати, стреляя, лучше целить в середину туловища, а не в голову (как некоторые умудряются), потому как при выстреле в туловище враг получает больше чугуна.

- А если гранатой в упор?

- При стрельбе гранатой в упор, тот, кто стрелял, получит повреждений меньше, чем тот, в кого стреляли. Да и вообще каждый стремится нанести смертельные повреждения, а потому стреляют обычно гранатами. Ну, а в целом пушка просто страшная. Имея ее на руках, чувствуешь себя в относительной безопасности.

- Мужики, а рокет лаунчера что ли нет?! – недоуменно спросил Кабан.

- Как зто нет, конечно, есть! – Анлорд грохнул на стол монструозное приспособление с шестью стволами. – Вот он, родимый!

- О Господи! – охнул Крюгер. – Это что еще за монстр?!

- Действительно... - качнул головой Гоблин. – Фамилия?

- Это Eight-ball Launcher.

- Яйцами стреляет, что ли? Или наоборот – по ним? – спросил Гоблин.

- Нет, стреляет он ракетами и гранатами. Блин, как только несчастный гранатомет не обзовут... - покачал головой Олком. – Папой его был обычный Rocket Launcher, а мамой – гранатомет. В дальних родственниках явно затесалась установка залпового огня "Василиск". В результате дитятко получилось жутеньким, но в применении приятным. Хотя угробиться при его использовании легко, как два пальца...тово...

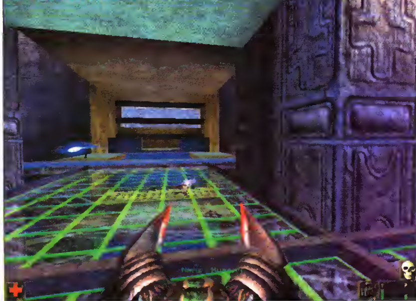
- Понятное дело! - понимающе кивнул Кабан.

Олком тоже кивнул и продолжал.

- Как и везде, тут у нас два режима: в первом – зто так называемая ракетница, во втором – гранатомет. Боезапас – 48 единиц, с одного попадания уносит 85 пунктов здоровья, если бить под ноги – около 50. Сперва разберемся с ракетами. Стрелять ими, само собой, лучше всего противнику под ноги, в ближайшую стенку или в низкий потолок. Зачастую неприятель совершает грубейшую ошибку, тусуясь возле стенки, у которой его легче всего грохнуть. Таким макаром лучше огуливать его издалека, когда под ноги ракетку пустить проблематично, а вот шарахнуть сразу несколько штук по стене рядом с ним – милое дело. Волной от взрыва его вынесет быстрее, чем при попытках попасть прямой наводкой. На DmMorbias, если кто-то прячется за колонной - обработай стену рядом с умником, он враз возле нее приляжет поскучать, особливо – если накачать три-четыре ракетки и пустить их кучно.

- А как?

- Ну, вообще зта машинка имеет наибольшее количество режимов ведения ог-



ня среди "нереального" оружия. В обычном, на левой кнопке, выпускается ракета. Если клавишу удерживать, девайс будет загружать в свои стволы все больше и больше ракет. Выстрел произойдет тогда, когда отпустишь кнопку, или если загрузилось все шесть ракет.

- Шесть? - подозрительно переспросил бдительный Пушистый. - А почему тогда называется Eight-ball? Случаем, не наши ли русские его строили?

- Спроси чего-нибудь попроще, этого я не знаю. В общем, если не следить за количеством загружаемых ракет, внезапный залп может размазать стрелка по уровню. Особенно если в этот момент он стрейфанулся за какую-нибудь колонну, что является самой распространенной ошибкой новичков на DmMorbias.

- А как они летят? Струей, что ли?

- Нет, ракеты вылетают веером, и поражают достаточно большую площадь. При стрельбе пачками нужно помнить о том, что первые две гранаты летят влево от прицела, третья и четвертая – в точку, а оставшиеся – вправо.

- Стремно придумано!

- Ну, вообще-то ракеты можно пустить и не веером, а кучкой. Для этого, пока накачиваются ракеты, надо нажать еще и правую кнопку мыши, после чего удерживать ее до залпа. А при выстреле отпустить только левую. Тогда ракеты пойдут не веером, а кучно.

- Во наворотили!

- Это еще не все! Если некоторое время удерживать прицел на жертве, раздастся характерный сигнал и прицел примет вид красного кружочка. Если в этот момент успеть выстрелить, ракета обретет свойства самонаводящейся.

- Неужто найдет где угодно?! – ужаснулся Гастелло.

- Нет, по всему уровню гоняться за тобой она не будет, но малость подправить свою траекторию сможет вполне. Правда, при автонаводке ближайшие препятствия считаются прозрачными, и надо внимательно смотреть куда стреляешь. А не то на радостях можно засадить ракету в препятствие прямо перед собой. Ну и вообще, забавно наблюдать, как летят шесть самонаводящихся ракет.

- Ну, наворотили! А по-нормальному-то оно вообще стреляет?!

- Погоди, сперва про ненормальное закончим. При залпе под ноги несколькими ракетами жертву бьет взрывной волной не хуже прямого попадания в лоб. Преследуя противника в узком коридоре, или наоборот, отступая, полезно выпустить широкий веер ракет вдоль коридора.

- А рокет джампы типа квейковского с ним можно делать? – поинтересовался Негатив.

- Конечно можно. Но лучше не нужно.

- Это почему?

- Ну, во-первых, это понапрасну отнимает примерно половину здоровья. Во-вторых, не так много мест, где имеет смысл его применять, потому как нет таких рулезов, до которых нельзя просто допрыгнуть. А потому в Unreal рокет джампы смысла не имеют. Все ценное добро можно взять менее жестоким способом.

- Так, а чего с гранатами? – спросил Тарзан.

- Гранаты – на правой кнопке и технология стрельбы тут та же. Граната взрывается или при соприкосновении с жертвой, или предварительно покатавшись по полу и поотскакивав от стен, немного погодя жахнет сама. Кидать гранаты надо аккуратно, следя за тем, чтобы своя же граната не прикатится тебе же под ноги. Если враг спрятался в какой-нибудь темный уголок, то неплохо ему послать целую упаковочку гранат. Вязанка из шести гранат наносит около 500% вред.

- Круто!

- Конечно! Из гранатомета очень неудобно стрелять по возвышенности, поэтому таких ситуаций лучше избегать. А в борьбе против этого орудия очень помогают прыжки. Прыгая на гранатометчика, можно запросто перепрыгнуть через летящие под ноги гранаты. Если противник с гранатометом, а у тебя какая-нибудь ерунда типа единички, то неплохо крутиться вокруг него – лезть в репу, чтобы он сдуру убил вас обоих. Стоя на верхнем ярусе какого-нибудь уровня, приятно покидать гранаты вниз, браткам на башни. Могут порадоваться. А могут и нет. Ну, кому как повезет.

Анлорд ласково погладил блестящие стальные стволы.

- В целом пушка – очень мощная, но требует большого навыка в применении. Новички часто себя из нее убивают, особенно на DmMorbias.

- Да-а-а... - протянул Гастелло. – Вот уж завернули!

- Ага, - кивнул Олком, с грохотом выкладывая на стол очередное орудие убийства. – Но это еще не все! Вот еще неплохая штука!

- Фамилия? – спросил Гоблин.

- Фамилия ее RazorJack, то есть "бритва". Самая непредсказуемая пушка. Лупит остро заточенными, бешено вращающимися лезвиями, со страшной силой рикошетящими от стен и потолков. Наиболее эффективна на средней и ближней дистанции, особенно там, где маневр по уходу затруднен. Лезвия по форме похожи на звездочки и вообще слегка напоминают сюрикены. При себе их можно носить 75 штук, каждая причиняет вреда на 30 пунктов вреда. Летают они рикошетами довольно долго, примерно секунд по пять (некоторые горячие головы утверждают, что аж по семь). В узких коридорах и в небольших помещениях рикошетом своих лезвий легко ранить самого себя, а здоровья они отнимают изрядно. Очень неприятно, когда сам себе случайно башку срубаешь.

- Летят быстро?

- Да не так чтобы очень. Но на открытом месте, да еще с круговым стрейфом, попасть в цель довольно трудно, нужно грамотно учитывать скорость полета лезвий.

- Она тоже в двух режимах лупит?

- Само собой. В первом режиме скорострельность средняя, звездочки до столкновения с препятствием летят по прямой, а уж после рикошета начинают метаться, как Бог на душу положит. В большом помещении имеет смысл напустить побольше звездочек и заныкаться в сторонку.

Хотя действовать надо осторожно, потому как в залах часто встречаются разнообразные выступы и колонны, которые затрудняют направленный рикошет и представляют смертельную угрозу для стреляющего. Еще и в основаниях стен встречаются плинтусы различного размера, затрудняющие стрельбу за угол. И вот когда лезвия начинают рикошетить от всего, от чего только можно, получается такая стальная метель, что просто караул. Тут главное – чтобы самого не прибило.

- Часто бывает?

- У дураков – постоянно. Но вообще если тебя вот так убило, а твои звездочки через пару секунд кого-нибудь прикончили, фраг все равно тебе достанется. Так что с риспауном не торопись.

- Справедливо!

- Не спорю.

- А куда лучше стрелять?

- Конечно – в башню! Попадание в репу уносит у жертвы 105 пунктов здоровья. Чтобы попасть в голову, придется целиться на голову выше. Эффект от попадания в голову - как от нормальной снайперской винтовки. Правда, от звездочки все-таки можно уклониться. В альтернативном режиме скорострельность выше и звездочки даже приобретают некоторую управляемость.

- В смысле?

- Ну, если выстрелить и сразу сместить прицел, звездочка изменит траекторию. Подчеркиваю – это не работает в патче 220, только в классическом Unreal. Авторы почему-то решили, что подобная фича уместна только в сингле и убрали ее на фиг. Но вообще, таким образом в классическом варианте можно стрелять за угол, если там кто-то притаился. Или напускать железа рикошетом. Кадр, который думает, что его не видно, очень сильно порадуется. При стрельбе за угол лучше пользоваться именно альтернативным способом стрельбы по причине скорострельности. Пушка это очень мощная и эффективная, но тоже требует большого навыка в применении.

- Ты лучше скажи, какая этого не требует! – ухмыльнулся Пушистый.

- Согласен, нету таких, - кивнул Олком. – Новички бритвами убивают себя очень часто. А потому поначалу надо стараться не применять их в очень тесных помещениях, иначе выйдет себе дороже. При игре по Сети я стараюсь вообще не брать

ее в руки, слишком уж часто это приводит к самоубийству. А вообще мастер может этой штукой брить чужие головы в любой позе, в том числе и на лету.

- Шрамы – от них? – спросил Крюгер.

- От них, от них родимых... Вообще же эта штука - национальное охотничье оружие скаарджей.

На место RazorJack пришла еще более непонятная конструкция.

- Фамилия? – сурово спросил Гоблин.

- GES BioRifle, в народе именуемая "зеленкой".

- А что в ней такого биологического?

- А вот та гадость, которой она стреляет. Действует оружие наподобие шприца, при помощи поршня выплевывая комки биомассы ядовито-зеленого цвета, из-за которой ее "зеленкой" и зовут. Стреляет недалеко, при соприкосновении с живыми существами "зеленка" немедленно взрывается. Если не попал – комок полежит на полу и взорвется сам немного погодя. То есть бежать за кем-нибудь и стрелять мимо нельзя категорически. Сам же на этой дряни и подорвешься, а враг обхохочется. Надо заметить, что комки "зеленки" обладают эффектом детонации, при котором взрыв одного комка инициирует взрывы остальных поблизости от себя.

- И как оно в применении?

- Вообще GES BioRifle - один из самых мощных инструментов в игре, хотя на первый взгляд это совсем не очевидно. В тоже время достаточно сложное в применении. Дело в том, что двух точных попаданий достаточно для того, чтобы отправить недруга со 100% здоровьем на тот свет.

- Сколько здоровья отнимает?

- Боезапас у него 100 единиц, один комок отнимает 40 пунктов здоровья, если стрелять под ноги - немного меньше. В альтернативном режиме шприц усасывает в себя пятикратную дозу "зеленку" и выплевывает здоровенный ком, получение которого в рыло гарантирует смерть с одного выстрела, потому как это верных 200 единиц отнятого здоровья. Иногда бывает приятно подгадить большой упаковкой в лифте или около выхода из двери. Но это только если ты мастер по применению этой штуки. Применение "зеленки" имеет смысл только тогда, когда ничего другого нет, или в особых случаях.

- Например?

- Например, при отступлении. Бежим задом наперед и разбрасываем за собой "зеленку". Преследователю, если он не отстанет, мало не покажется. Еще можно с высокого места набросать зарядов вниз, на головы резвящимся товарищам.

- Лучше нету красоты, чем погадить с высоты! – вставил Гоблин.

- Ага, - кивнул Олком. – Достанется всем, парни порадуются. Как-то на одной карте я настолько успешно закидывал противников, что они уже начали прятаться и забиваться в щели как тараканы. Одному такому в щель было отправлено богатое количество пестицидов, которые не могли попасть в цель. Он уж было подумал, что пронесло, а тут случился детонирующий эффект и из щели полетело уже совсем другое.

- То есть маленьким кусочком "зеленки" можно подорвать большую кучу?

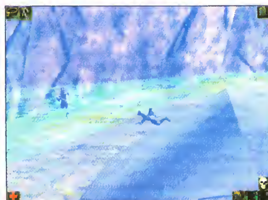
- Так точно. Еще можно выкуривать засевших на балкончиках или контейнерах снайперов, забрасывая комки снизу и оставаясь при этом в "мертвой зоне". Короче, основные аспекты применения связаны с диверсионными операциями. А заодно можно с кучи делать рокет джамп.

- Так, а противопоказания?

- Тоже есть. Применение осложняется тем фактом, что существует такая штука как защитный комбинезон (toxin suit), который защищает от этого оружия на все 100%. Вообще он предназначен для принятия ванн с кислотой, но в этом случае тоже сильно помогает. А потому этой пушкой не рекомендуется пользоваться на тех картах, где есть защитный комбез (toxin suit). Я думаю, понятно почему.

- А его не видно когда он одет?

- Визуально – нет. Но если ты обгадил



противника "зеленкой", а ему не поплохело - быстро смени пушку. А вот если ты сам одет в комбинезон, тогда совсем другое дело. Тут можешь смело подбегать к противнику вплотную (если у него нет FlakCannon, конечно), и забрасывать его дрянью. Скоропостижная смерть оппонента гарантируется. Некоторые продвинутые бойцы не знакомы с защитными свойствами комбинезона и будут до одури забрасывать тебя зеленью, а потом очень удивляться, почему ты еще жив. Если тебе их жалко, можешь не обращать внимания. Но лучше все-таки пристрелить. Чтоб не мучались.

- И поосторожнее с ним в воде, - сказал Димонн. – Потому что в воде "зеленка", не тонет, а плавает на поверхности и поэтому стрелять с берега в плывущих под водой бесполезно. Под водой тоже стрелять бес толку, комки прозаично всплывают, не причиняя требуемого вреда. Конечно, можно поднырнуть под противника, но он тебя к этому моменту, скорее всего уже сам пристрелит.

- В общем и целом, пользоваться GES BioRifle имеет смысл на тех уровнях, где нет гранатометов, там она – самый настоящий рулез. Бегать с "зеленкой" считается дурным тоном, потому как ее сильно боятся. Подводя итог, можно сказать следующее: если ты не маньяк и не ас по применению GESBioRifle - не пользуйся ею без крайней необходимости.

Не успел Олком убрать страхолюдную химическую пушку, как Пушистый грохнул на стол снайперскую винтовку и гаркнул голосом Гоблина:

- Фамилия?!

Под общее ржание Гоблин выписал Пушистому подзатыльник и рявкнул сам:

- Фамилия?!

- Фамилия - Assault Rifle.

- Так это ж тогда автомат по-нашему?! – недоуменно спросил Гастелло. – Или как?

- Ну, не я ее так назвал! По-нашему это винтовка снайперская, и все дела. Вражьи языки нас не шибко интересуют. Устройство очень мощное, валит клиента с одного попадания в голову, а потому основной девиз снайпера "один выстрел – один труп" работает в полную силу. Исключение составляет отожранный клиент в силовой броне, такого можно убрать только с двух попаданий.

- Неплохо!

- Больше скажу – отлично! Снайперская винтовка - оружие для больших дистанций. В ближнем бою из-за низкой скорострельности попросту бесполезна, хотя при умелом подходе работает и так. Если противник нагло стрейфится прямо у тебя перед носом - быстро меняй оружие! Впрочем, плох тот снайпер, вокруг которого кто-то там стрейфится. Так что после выстрела немедленно меняй позицию, ведь главное оружие снайпера – внезапность. Убиенный тобой враг, кипя от злобы, побежит тебя приканчивать туда, откуда ты стрелял. Нет ничего смешнее, чем пришить его еще разок с запасной позиции неподалеку. Сами позиции следует выбирать на возвышенностях, балконах и уступчиках. Если место труднодоступное, можешь попытаться снять оттуда более одного клиента. В случае легкого доступа к позиции, после выстрела ее надо немедленно менять, даже если ты не попал. Если раненый клиент сбежал - будь уверен, что сейчас он вернется с серьезной пушкой. Если ты его убил, и он заметил откуда стреляли - тоже прибежит разбираться. Или попытается понять, где это ты засел. Это если он, конечно, не совсем придурок. Как-то раз я в одном месте грохнул одного и того же парня три раза подряд с интервалом в 20 секунд. Очень уж он хотел сам снайпером побыть, так и тянуло его к тому месту, где на балке винтовочка лежала. Место было неплохое, только чуть выше я сидел. Отсюда мораль: твоя позиция не должна простреливаться сверху. Снайпер, торчащий на открытом месте - верный фраг для сообразительного врага.

- Инструмент центрального боя? – поинтересовался Гоблин.

- Да. Для засевшего в труднодоступном месте снайпера "лучший друг" - человек с гранатометом. Быстро покинуть позицию ты не успеешь, а шесть гранат веером тебя, скорее всего, перемелют в фарш. А поэтому гранатометчиков валим в первую очередь. Еще полезно в засаде надеть антикислотный комбинезон, потому как есть любители бегать с GESBioRifle. В общем, позицию нужно менять как можно чаще (если, конечно, клиент не прет под пули косяком). Позиция может быть неявной.

- В смысле?

- Ну, не обязательно лезть на удобный балкончик, куда каждый уважающий себя боец просто обязан кинуть пару гранат. Снайпер, сидящий по горло в воде, с берега практически не видим. Когда он начинает стрелять, жертва, как правило, пару секунд не может сообразить, откуда стреляют. То же самое относится и к глубоким теням под каким-нибудь помостом. Можно залезть на большой контейнер и прикинуться трупом.

- Это как?!

- Есть такая фича. Короче, лежишь ты на ящике "мертвым". Снизу тебя, скорее всего, не заметят – мало ли что там лежит, да никто туда обычно и не смотрит. Когда враг пробежал, встаешь (это примерно секунда) и мастерски отстреливаешь ему пустую башку. Обычно он не успевает понять, откуда стреляли. Промазал – сразу падай замертво. Пока враг развернется и прочухается, тебя уже не будет видно.

- Здорово!

- А еще можно встать в глубокой тени в углу какого-нибудь зала. Особенно если через этот зал часто бегают за чем-нибудь полезным. Это полезное, конечно, в превентивном порядке надлежит собирать самому. Особенно радует врага снайпер, засевший в нычке за прозрачной стеной. Если враг про тайник не знает, он даже не поймет, куда надо стрелять. Если знает и не умер с первого выстрела – быстро оттуда сваливаем.

Если же сидеть в засаде надоело – это бывает когда мимо долго никто не пробегает – можно устроить рейд по верхнему ярусу уровня, заглядывая в окна на предмет отстрела умников, которые сидят в засадах по углам и думают, что их никто не видит.

- Да, от глупости надо лечить радикально!

- Само собой. Для снайпера важнее всего – точность прицела, а поэтому чис-

тить мышку надо почаще.

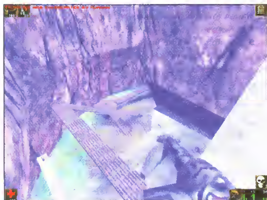
- Чувствительность какую выставляешь?

- Примерно 7-8 и вырубаю всякие красивые эффекты. Попробуй, постреляй по всякому, но если дело не идет, значит, снайпер - не твое призвание. Переходи на другое оружие.

Снайперская винтовка встала в угол, а на стол лег новое приспособление для лишения жизни себе подобных.

- Фамилия?! – хором рявкнули диверсанты и довольные заржали.

- MiniGun, подпольная кличка – газонокосилка. Происхождение приставки "мини" в названии остается загадкой, потому как вообще-то зто пулемет. Большой – сами видите. Страшный – еще посмотрите. Кучность стрельбы - очень низкая, как и положено порядочному симуляторному пулемету. Прибор дает большую плотностью огня: фактически летящие пули образуют густую свинцовую тучу. Для наглядности можно подойти к стене, нажать правую кнопку мыши и некоторое время подержать. За достаточно короткий временной промежуток доводит количество свинца в организме до критического уровня, и когда пуль в туловище становится больше, чем кровяных телец, субъект может бодро жать на риспаун. В обычном режиме стрельбы при одиночном нажатии выпускает 5 пуль. В альтернативном - одну.

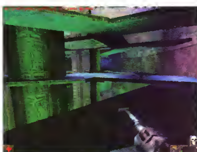


- И как лучше?

- Одиночными стреляют только придурки и самоубийцы. Лучше всего стрелять с правой кнопки мыши. Стволы раскручиваются практически мгновенно, а через секунду начинают крутиться с удвоенной скоростью. Время остановки – около секунды. Таким образом, открывать огонь нужно заранее.

- Типа как в Quake II?

- Типа да. Например, если за дверью кто-то бьется, то сначала желательно раскрутить пушку, а потом ворваться и дебоширов решительно завалить. Отпускать гашетку опасно – пока стволы остановятся, да потом снова раскрутятся... Вообще-то и не хочется отпускать – кто видел "газонокосилку" в действии, тот меня поймет. Полного боезапаса хватает для успокоения пары недругов. В узких коридорах, где



особо не пострейфишься, наблюдается такой эффект: обрабатываемый субъект удерживается на месте градом пуль, жертва практически не может сдвинуться с места. Летальный исход наступает приблизительно через две секунды. Боезапас, конечно, расходуется с умопомрачительной скоростью, и долго ты с зтим оружием не побегаешь. Но результат стоит потраченных патронов. В общем, если есть патроны - расстреляй их по подходящей цели, а потом переключись на другое оружие. Если патронов меньше сотни, лучше поискать еще – слишком велика вероятность того, что запас иссякнет в самый неподходящий момент. А по ходу розыска можно воспользоваться другой пушкой. На открытой местности полезно окучивать большие скопления недругов, мало никому не покажется. Одно слово – газонокосилка!

(Окончание следует)

Загадки от BIB The Tall и не только

Во первых строках сего материала, как водится, хочу выразить признательность за поддержку следующим активно мыслящим (по)читателям журнала: Олегу *(http://provse.jump.ru)*, Калинину Севе aka FlasH, TTplus, Максимову Олегу aka Spellbinder, Малоухову Игнату, Katia aka Diablo, Serge T. aka Wraith, Kanio-Qester, Дорофееву Алексею и всем-всем, кто не поленился взять в руки перо или настучать нам письмо на клаве. Обратная связь – великое дело :) .

Разбор полетов (Нави №5 '99)

Скажу честно, я даже не предполагал, что головоломка с бикфордовыми шнурами окажется настолько сложной. Вместо заготовленных "разгадок" позволю себе процитировать письмо Перцева Михаила aka Mike (г. Дубна):

1. *"Три выключателя. Первым делом пронумеруем выключатели: 1, 2 и, как это ни странно, 3. Далее, включаем 1 и 2 выключатели и идем пить чай, играть в Starcraft, etc. (в смысле и т.д.).*

Выпив несколько литров чаю и показав наглым зергам, кто здесь главный, возвращаемся к нашим выключателям и вырубаем 2. После чего заходим в комнату. Если в комнате светло, то управляет лампой 1 выключатель. Если же нет, мы идем к лампе, сшибая в кромешной темноте шкафы и стулья. Дойдя до нее, осторожно дотрагиваемся до лампы пальцем. Если после этого вы некоторое время скачете, держась за обожженный палец, сшибая остатки мебели и ругаясь непечатными выражениями, то управляет лампой второй выключатель. В противном случае ею управляет 3 выключатель".

2. *Призывникам на заметку.* Все очень просто – солдат сказал, что его расстреляют.

Вариант Калинина Севы aka FlasH: *"... и про пленного: конечно, я не в курсе, что он сказал, но наверное что-то типа: "Делайте что хотите, но знайте, что за меня отомстят!!! Ведь вы ещё не видели BFG в действии?".*

3. *45 минут.* Поджигаем одновременно оба конца первого шнура и один конец второго. Таким образом, первый шнур сгорит в два раза быстрее, т.е. за 30 минут, а второй за зто время сгорит наполовину, и, след., должен будет гореть еще 30 минут. Поэтому, как только первый шнур догорит, мы сразу поджигаем со второго конца второй шнур. Тогда вместо 30 минут второй шнур будет догорать 15 минут, и мы получим как раз 45 минут.

Очередная порция пищи для мозгов будет состоять из четырех блюд:

Снайпер

Он действительно хорошо стреляет. Вот и на зтот раз он повесил шляпу, добротно завязал глаза повязкой из плотной ткани, отошел на пятьдесят метров, развернулся и выстрелил. И пуля пробила шляпу. И как зто ему удалось?

Шкатулка, замок, ключ и монета

Вы с другом оказались на разных берегах реки. У вас есть золотая монета, которую нужно передать другу. У каждого из вас есть небольшая шкатулка, навесной замочек, который можно навесить на шкатулку, и ключ, который зтот самый замок открывается/закрывается. Правда, замки разные. Вы не сможете открыть замок друга, а тот - ваш.

Между берегами курсирует лодка, которой управляет воришка. Ему можно поручить перевезти вещи через реку, но он ворует все, что плохо лежит. Т.е. безопасно можно переправить только запертую или пустую шкатулку.

Тем не менее, монету можно переправить. Каким образом?

Четыре покрышки

Ваш автомобиль "обут" в четыре покрышки, которые могут выдержать пробег в 20.000 километров. И в багажнике у вас лежат еще две покрышки, которые также могут продержаться 20.000 км. Ваша задача - проехать 30.000. Как будем исхитряться?

Скупое золото

Жил-был странный скупой рыцарь, который хранил в кладовке личный золотой запас. После очередного сбора процентов с должников оказалось, что в кладовке складировано ровно десять стопок, в каждой из которых находится по 10 одинаковых слитков по 10 унций весом.

И была ночь, и рыцарь спал как убитый. Тем временем, в кладовку проник вор, который обработал все золотые слитки в одной из стопок - сточил с каждого из них ровно по 1 унции драг. металла.

На утро рыцарю нужно было выдать очередную ссуду. Обнаружив следы воровства, он решил определить, какая именно стопка "полегчала". Надо также сказать, что весы у старого скупердяя от долгого употребления настолько поизносились, что сделать на них можно только одно-единственное взвешивание.

Итак, как с помощью одного взвешивания определить, в какой из стопок находятся дефектные слитки?

Надеюсь, эти головоломки не покажутся вам ни слишком простыми, ни слишком сложными :).

Ст. о/у Goblin

PC Gamer #8'99

Данный материал был написан Ст. о/у Goblin'ом для популярного игрового сайта Dailytelefrag (http://www.dailytelefrag.com) на основе его личных впечатлений от журнала PC Gamer #8'99. Мы попросили разрешения на публикацию по трем причинам. Во-первых, это - Гоблин, а Гоблин - это хорошо, во-вторых, несколько из 10 описанных игр еще не упоминались на страницах Навигатора, в-третьих, это отличный способ рассказать нашим читателям о "самом продаваемом в мире журнале о компьютерных играх".

Когда-то давно, примерно год (а может быть и больше) тому назад, выдал мне Завхоз к прочтению пачку вражеских журналов PC Gamer. В тот момент они на меня произвели неизгладимейшее впечатление по всем позициям: качеством оформления, толщиной, ловкостью изложения и общей солидностью.

И вот миновало времечко. Сам я за это время, понятно, изрядно обнаглел и даже малость подзажрался. Это в том плане, что когда сам принимаешь непосредственное участие в процессе всеобщей журнализации родной страны, то начинаешь смотреть на вещи несколько иначе. Это не к вопросу о мифической "крутизне", просто если долго чем-то занимаешься, то со временем начинаешь в этом деле более-менее разбираться. Конечно, ни в коем случае, не надо забывать о том, что это - всего лишь мои персонально-личные впечатления и мнения, а не развернутый обзор в ретроспекции еще минимум десятка других точек зрения. Короче, вот он - новенький журнальчик.

Чё-как

Толщина в 192 страницы вселяет твердую уверенность в том, что информативность - на высоте. Так оно и есть. Не упущено ничего. Да еще и компактный диск впридачу. Плюс - изложено все доступно и просто.

Очень много рекламы. У нас нигде столько нет. Хотя, наверно, у нас пока и рекламировать-то особо нечего. Но тамошняя реклама совершенно не похожа на ту дрянь, к которой привыкли мы. То есть, если уж это реклама, то от нее глаз не оторвать. Это не монтаж из картинок, надранных из приложений для Corel Draw с примесью убогих скриншотов. Все рекламные картинки - просто супер. Над каждым плакатиком изрядно поработали художники. Не те доморощенные художники, которые в "фотошопе" могут запросто даже табуретку нарисовать и раскрасить, а настоящие Художники. Сделано все от души и очень умело. А уж если скриншот, то такой, как надо. Руки так и чешутся - немедленно выдрать что-нибудь и на стенку повесить. Спасает журнал только лютая необходимость возвращения его хозяину, который мой эстетический подход и душевные порывы одобрит навряд ли. Особо мне приглянулся один разворотец из Diablo II. Мда-а-а, отцы... Сомнений в правдивости того, что там напечатано, у меня нет. Все-таки скриншотов оттуда я видел изрядно. Но общее впечатление... Разит наповал. Blizzard - это шайка монстров. Такое забабахать... Архитектура, набор различных тварей - нет слов. Скорее бы уже сделали, что ли, сколько можно тянуть!

Кроме реклам в журнал напихана куча всяких открыточек, бумажечек, фенечек типа "ты заполни и отправь, а уж мы потом...". Ну, в родной стране подобные задумки - полный бесполезняк, и своих таких начинаний еще не будет долго.

В общем, оформлен журнал как следует, приятно брать в руки. А выпускать из рук, так ничего и не выдрав на память, - наоборот, очень неприятно. Ну, не будем о грустном.

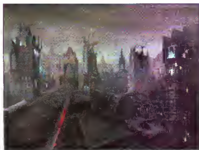
Бегло пролистав содержимое, приступаем ко вдумчивому, детальному просмотру. Глянцевую обложку украшает замогутная надпись: Top 10 games of 2000. И точно: внутри выдан полный расклад по наиболее ожидаемым редакцией журнала играм 2000 года. Какие такие игры они ждут?

Выкрикиваю по порядку. Это Freelancer, Throne of Darkness, Motocross Madness 2, No One Lives Forever, TF 2, Deus Ex, Alone in the Dark 4, Heavy Metal: F.A.K.K.2, Sovereign и Planet of the Apes. Вот. Повторяю: появления этих игр с нетерпением ожидает редакция журнала PCG, а вовсе это никакая не самая крутизна. Это к вопросу насчет объективности, о чем подробнее - ниже. Ну что, пройдемся по порядку.

Freelancer

Наверно, многие игрывали в Wing Commander. Сам я - далеко не фанат. Мне всегда гораздо веселее пострелять в бестолково суетящихся людишек или злобных ботов, чем сломя голову носиться за мельтешащими звездолетиками. Однако на WC я через Кабанское плечо в монитор смотрел достаточно долго, и, должен признать, был весьма и весьма впечатлен. В первую очередь - размахом проведенных работ по съемке целого художественного фильма, ловко аранжирующего не сильно красочный (конечно, только на фоне прелестей фильма) движок третьей части. В визуальном плане часть четвертая была заметно круче, но вот с фильмами там было пожиже. Тем не менее, следует подчеркнуть, что все игры серии - крайне добротные и являют собой образец для подражания.

Создатель сериала - легендарный Крис Робертс. После не сильно удачной попытки заснять одноименный фильмец WC (WC - кстати, весьма сомнительная аббревиатура, уж больно



на сортир похожа), Крис решил прекратить метания и взяться за дело как следует. Для чего организовал свою фирму - Digital Anvil. Денежек ему под это дело дал не кто-то там непонятный, а богатая такая, известная фирма под названием Майкрософт.

Окрыленный раскинувшимися перспективами Крис говорит, что вот теперь-то он делает именно ту игру, о создании которой мечтал всю свою жизнь, начиная с самого раннего детства. Определяющих моментов для осуществления мечты - ровно три штуки. Первый - огромное количество выделенной на разработку капусты, на которую можно построить что угодно. Второй - повально возросшая графическая мощь электронных болванов. И третий - конечно же, супердвижок.

С визуальной частью в WC всегда был полный порядок, однако, сейчас затевается что-то и вовсе небывалое. Во всяком случае, разработка идет в обстановке строжайшей секретности. Игру вообще никому не показывают, а на выставках к просмотру допускают только строго отобранный спецконтингент из как следует проверенной публики. Те, кто видел тайную разработку воочию, рассказать ничего не могут, потому что от восторга бьются на полу в конвульсиях, пуская изо рта пену как из огнетушителя. Если кто-то уже посмотрел Freespace II и проперся от тамошних красот, знайте: зто даже рядом не лежало. Дескать, в грядущей новинке есть корабли размером в дюжину миль, но выполненные с такой тщательностью, что на них видно каждую заклепочку (те, у кого нет добротного ускорителя - вешайтесь). Циклопические космические станции - потрясают воображение еще больше, чем корабли. Битвы - дикий фейерверк и неописуемое буйство красок. Формируя пейзаж, сверкают и искрятся далекие галактики, попутно наводя порчу на злектронные корабельные приборы и сбивая с пути звездных странников. Прежде чем смотреть на скрины, я сделал глубокий вдох, уперся ногами в пол и ухватился покрепче за стул. Однако в обморок не упал, потому что на скринах ничего такого супер-пупер просто нет. Видимо - прячут пока.

Само собой, не забыты и легендарные киновставочки промеж миссий. Их будет не просто много, а очень много. Да еще и сюжет в лучших традициях будет особо густоветвистый. Сам сюжет все тот же: летаем, торгуем, грабим, мочим недовольных, а сами мы как будто хорошие. Но вот с кином как таковым, похоже, нас ждет нехилый обломидзз. Дело в том, что Крис затеял снимать ролики не с актеришками, а прямо на движке игрушки. Ну, я не знаю... Вот Descent 3 хоть игра и отличная, но ролики [illegible] - рвотный порошок. Такие ролики нам не нужны. Что будет во Freelancer - сказать затрудняюсь. Автор клянется, что все будет круто. Не знаю, не знаю... У каждого свое понимание крутизны, и ответственность за дерьмовые ролики ляжет на заявителя. Будем посмотреть.

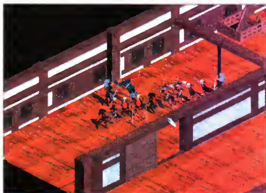
Не обойдется игра и без хорошего малтиплеера. Но не сразу. То есть он будет сразу, но такой, самый простенький, "стреляй и улетай". А вот нормальный малтиплеер выпустят только через несколько месяцев после релиза, и вот там-то все будет уже повзрослому. Это будет не стандартная месиловка в обычном deathmatch-понимании, а нечто вроде Ultima Online в космическом виде: с торговлей, ремонтными базами, собственно битвами, наемничеством, деньгами и борьбой за галактическое первенство. Сперва и сюда сюжет хотели присобачить, но в связи с непредвиденными трудностями, похоже, плюнули.

Одним словом - все круто, как никогда. Робертс не подведет, я в него верю.

Throne of Darkness

Есть на свете много сказок и мифов. Но в игрушках, которые по большей части строят англосаксы, пока в основном разрабатывается только европейское сказочное направление. Несомненно, все сказки хороши, и европейские ничуть не хуже остальных. Лично я страсть как люблю скандинавские. Асгарды, Митгарды, Торы, Одины, Локи - и чтобы все зто под истошные вопли "Valhalla, I'm coming!" Роберта Планта из Led Zeppelin. Обожаю.

Кстати, третьего дня совершил просмотр х/ф "13 воин". Ну, тоже такая сказка про викингов (снимались настоящие норвежцы и шведы), разворачивающаяся на фоне суровых скандинавских ландшафтов (снятых в Канаде) при участии приблудного араба (испанца Бандераса). Режиссер МакТирнан, сценарист - Крайтон, оба - уважаемые люди. Как сейчас помню, кто-то на форуме фильмец зтот сравнивал с "Храбрым сердцем". Люди! Будьте бдительны! Никому не верьте, зто совсем не так. Ничего общего у зтих фильмов нет. Малость подзатупили в "13 воине" обои-два творца. Я такого от них не ожидал. Вроде оба - гиганты. МакТирнан заснял кучу отличных фильмов, во главе которых такой блокбастер как "Хищник". Крайтон - вообще один из самых плодовитых, доходных и грамотных писателей-сценаристов. Но... Что-то у них не срослось. МакТирнан заснял одно, Крайтону не понравилось. А поскольку он там главный, то показал режиссеру красную карточку, попер его с поля, и сам смонтировал из готового материала нечто совсем другое. Получилось - неважнецки. Одна только сцена лошадиного штурма - отличная, аж пол в зале тряся, я проперся от души. А вообще - какое-то все из пальца высосанное, хоть и красочное. Если, конечно, не считать взглядов на жизнь бравых викингов - зто отдельная тема. Да еще и переводом наши мутанты, как обычно, все изгадили. Вот. Но вообще, про викингов люблю. Отличные были мужики. Кого зарезать - зто они тут как тут. Особенно мне нравится такая добрая народная традиция: подкрасться к дому обидчика, подпереть все двери-окна, запалить домик и сжечь подлеца вместе со всей его семейкой, чтобы даже духу не осталось. Вот зто как следует, зто поджигитски, зто я понимаю. Европа, блин!



Но! Настоящие джигиты жили не только в Европе. Самые главные джигиты жили, как известно, в Японии. И звали их самураями. Вот про них почему-то игрушек так мало, что, можно сказать, нет совсем. А ведь парни были - будь здоров! История Японии даже безо всяких мифов настолько густонасыщенная, что нет слов. Такой орел как бравый сёгун Токугава Иэясу - всем царям и королям пример. Озверевшая средневековая Европа со сво-

ими викингами отдыхает по полной. Уверен, что даже наши наиболее одиозные монстры, типа Вани Грозного, и те против Токугавы не потянут - настолько он был свиреп, жесток и неописуемо коварен.

И фильмы про джапанизов обожаю. Да что-то к нам их совсем не везут, бараны. Хотя достоверно известно, что снимают их очень много. Не всякую чушь ниндзяйскую, а нормальные фильмы про бравых самураев. Мне тут недавно задарили "Сандзюро" Куросавы с Тосиро Мифунэ в главной роли - так ведь это просто праздник какой-то! Как они там здоровски все рычат (японский язык - вообще отдельная песня, эти фильмы можно "смотреть" с завязанными глазами), как бегают, скачут... А уж как саблями машут - вообще полный атас! После просмотра наивных скачек Михайлы Боярского с вшивой шпажонкой, японские рубки на мечах потрясают воображение. А дузли... Финальная заруба на мечах - это прямо-таки готовая хрестоматия кинематографической крутизны. Снято - бог знает когда, в пятидесятые годы, а смотрится так, что и сейчас далеко не каждый фильм можно сравнивать. Эх... Материал богатейший, но до нас кроме мексиканского отстоя все равно ничего не доходит.

Но есть такая мощная фирма Acclaim. Известна тем, что на века покрыла себя несмываемым позором путем выпуска такого шедеврального отстоя как Turok раз-два. Но теперь Acclaim встала на путь исправления. Образумившись, она первым делом решила ликвидировать зияющий провал между Востоком и Западом. Разрабатываемая игрушка Throne of Darkness - это что-то вроде Диаблы, но только по японским мотивам. То есть до настоящих самураев все-таки пока еще не добрались, но вот до мифов уже дошли. Конечно, понятно всем и каждому, что зоофилы-динозавролюбы из Acclaim до того, чтобы построить такую вот хорошую игрушку, самостоятельно никогда бы не допетрили. И правильно понятно. Потому что делают ее вовсе не они, а совсем другая контора, которую Acclaim пригрела под своим волосатым крылом. Усыновленная контора называется Click Entertainment. И вот фиг бы вы догадались, но состоит она из народа, не так давно сбежавшего из Blizzard. А возглавляет ее бывший главный программер Диаблы - Дорон Гартнер. Честно - я сам обалдел. Вот уж никогда не думал, что из Blizzard тоже люди бегают! Да не просто люди, а титаны такого калибра. Но - тем не менее. Бегут, блин.

И при этом не забывают, конечно, прихватить с собой наилучшие творческие наработки. Гартнер рассказал, что, уйдя из Blizzard, личный состав дезертировавших быстренько подытожил все то, что они хотели, но в силу различных обстоятельств не смогли вставить в Диаблу. Именно эти мысли и задумки залегли в основу новой action/RPG, каковой и будет Throne of Darkness. Вид - как у Диаблы, да и общая игровая концепция та же.

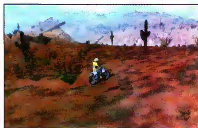
Запутка там простая: жил-был даймё (это князь такой японский). И вот как-то раз он обожрался какой-то дряни и озверел. Пока не ясно: не то гейши засланные ему клофелина в чай подлили, не то местные барыги сакэ бадяжное завезли (типа "красная шапочка"). В общем, превратился даймё в демона. Ну и гадит теперь всем, как положено. Наша задача - дать этому паскуднику укорот. Сюжет развернется на шести уровнях и закончится финальной битвой в белокаменной цитадели даймё.

Гарантируется наличие огромного числа старой доброй японской нечисти. Япония не принимала христианства, и поэтому там всех своих демонов помнят, любят, почитают и уважают, так что недостатка в экзотических противниках не будет. Всего в игре 1.600 экранов, что есть весьма немало. Четыре вида самураев, за которых мы играть будем. Куча квестов. Ходить можно будет всемером, таская за собой "ботов" и отдавая им различные команды. Играть можно за любого из них, постоянно переключаясь между персонажами. Дэсматч тоже задуман необычный, совсем не такой как в Диабле.

Честно скажу - заинтриговали. Хотелось бы посмотреть.

Motocross Madness 2

В силу того, что я достаточно долго работал водилой, никакие гонки я не люблю, а потому не сильно знаю, чем так уж была хороша часть первая ММ. Но вторая журналом нахваливается изо всех сил.



Типа на каждой карте по 40.000 деревьев и кустов, строго просчитанных и грамотно посаженных. Уровень графики таков, что, мол, жены разработчиков уже сейчас не могут отличить игру от прямого репортажа с мотогонок - настолько в игре все реалистично. Я бы на их месте поостерегся делиться подобными наблюдениями. Помню, ко мне как-то приехал знакомый из Узбекистана, так он долго думал, что игрушка FIFA - это прямой телерепортаж и тихо повизгивал за спиной Кабана, сильно переживая за игру парней. Еле удалось уговорить чувака, что это не на самом деле. А уж про сообразительность жен я лучше вообще помолчу.

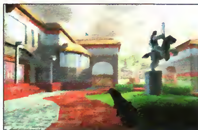
Но картинки ММ2 и вправду хороши. Скажем, квадратных колес у мотоциклов нигде не видно. Сами мотоциклы - от лучших производителей, все как положено. Горы всяких настроек. Любую тачку можно самостоятельно раскрасить. Плюс выдан редактор для самостоятельного строительства особо заковыристых трасс. Сильный упор делается на отработку

катастроф и мотоциклокрушений. Тщательно прорабатывается взаимодействие летящего тела с грунтом, а так же сопутствующие полету переломы рук и ног, пробивание голов. Дескать, когда грохнешься, тебя так заколбасит - любо-дорого смотреть! Честно говоря - даже читать про зто неприятно, хоть я и спокоен в этом плане. Зачем нужны такие зверские подробности в веселых гоночках - не понимаю.

Не будет забыт и малтиплеер. Там тоже грозятся поразить всех наповал, так что все те, кто гонки на мотиках любит, похоже, погоняют от души.

No One Lives Forever

Все мы помним мощную игруху Blood. Многие, наверно, помнят и менее мощную игруху Blood II. Многие, кстати, вторую вообще за игруху не считают ввиду ее полнейшего убожества, но мне она, тем не менее, понравилась. Хотя и сделана была настолько топорно, что нет слов. Но ребята из фирмы Монолит почему-то решили, что зто есть круто. И даже принялись предлагать всем желающим свой свежеиспеченный движок по имени LithTech, на котором и были построены Blood II и Shogo. Ну, Шога в моем понимании - зто вообще не игра, но, тем не менее, движок свой они всем желающим предлагали еще до того, как выпустили игры. Не помню, взял его кто-то или нет. Меня терзают смутные сомнения. Но работа шла, Монолит доработал свое детище и вышел на новый уровень, изготовив LithTech 2. Конечно, изменилось очень много, но на всех картинках четко видно, что зто все тот же Blood II. Несмотря на перечисляемые абзацами достоинства, никаких положительных змоций зтот движок не вызывает. Но вот теперь на его базе строят игру под рабочим названием No One Lives Forever.



Briefcase Rocket Launcher

Будет зто очередной шутер от первого лица, но не обычный "догнать и убить", а нечто про шпионов, типа как про Джеймса Бонда. То есть не шквальный огонь на бегу, а сперва надо куда-то там прокрасться, потом что-то стырить, потом убежать и все такое. Бесшовные переходы из закрытых помещений под открытое небо. Гонки на машинках. Продвинутый интеллект врагов... После монстров из Blood II я еще ничего тупее не видал, так что здесь им будет нетрудно дело подправить. Научат монстров хотя бы поворачивать рыло при подходе противника - и то бешеный успех гарантирован.

Короче, я от этого проекта не в восторге. Тем более что Уилсон, ответственный за разработку второго "Блада", из Монолита ушел.

Team Fortress 2

Ну, тут уже столько сказано-пересказано, что и не знаю, чего бы добавить. Меня больше всего порадовало то, что вместе с игрой будут продаваться наушники с микрофоном. В самой игре присутствует прога типа

"Роджера Вилки", так что воткнем все приспособления в звуковую карту и будем через нее друг с другом гутарить, что есть очень и очень правильно. Разработчики гордо подчеркивают то, что губы модели в точности повторяют движения губ говорящего игрока. Как зтого добиваются - не сильно понятно, но вообще, звучит интересно и выглядит отлично.

Интересует одно: ее (TF2) вообще когда-нибудь выпустят или нет? Я уже притомился ждать.

Deus Ex

Конечно, все помнят и знают Джона Ромзру, ударника долгостроя века под названием Дайкатана (Дай-ка, Таня!). Кстати, недавно он тут опять выдал интервью о том, что у него все на мази и вообще идет как нельзя лучше. Ну, спору нет, ему виднее. Я так и не сомневался ни секунды, что у него все как обычно - сплошной ништяк. При таких-то бабках - конечно. Одна-

ко в недрах его конторы ION Storm работают и над другими, менее скандальными, но не менее многообещающими проектами. Один из них - Deus Ex.

Это - ролевик от первого лица. Герой - секретный агент теневого ООН, организации под названием UNATCO (юнайтид нэйшнз анти-тэррорист коэлишн). Наше первое задание - разборка с наркомафией, в ходе которой агенту приходит понимание, что "юнаты" занимаются не совсем тем, чем снаружи кажется. Вскоре выплывают наружу ужасные факты, и выясняется, что на планете действует кто-то страшный и неведомый, в который раз намеревающийся поработить беззаботное человечество. Мир Deus Ex не очень велик, всего 15 достаточно небольших (по сравнению с другими) локаций, но все они до предела интерактивны и насыщены.

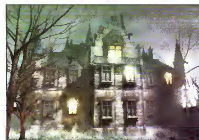
Герой наш крепок и, в соответствии с законами RPG, обладает некоторой суммой качеств, которые можно регулировать и наращивать, а именно: силой, ловкостью, стойкостью к ударам по башке и проч. Те, кто играл хотя бы в System Shock II, поймут, о чем идет речь. Кто в него не играл - бросайте все на фиг и идите уже, играйте. Такие игры как SS2 появляются крайне редко, и пропускать их - преступное легкомыслие. Кстати, главный дизайнер Deus Ex - Уоррен Спектор - приложил руку к созданию первого SS, так что дело находится в надежных руках. Так вот, учитывая то, что можно наращивать различные способности героя, проходить игру можно будет по-разному: либо бить хари, по всем стрелять и ломать двери, либо тихой крысой ползать по канализациям - возможности готовы на любой вкус. Это есть хорошо, потому что приятно пройти хорошую игрушечку по второму разу свежим способом.

Игру делают на круто модифицированном анрыловом движке, что само по себе гарантия отличного внешнего вида. А если учесть, что Эпик немедленно сливает лицензиатам все то, что нарабатывает (типа изменений движка под UT), то и вовсе хорошо должно получиться.

Deus Ex, в отличие от Дайкатаны, никакой не долгострой. Все идет по плану, ждем спокойно.

Alone in the Dark 4

Здесь ничего хорошего сказать не могу. Когда все играли в часть первую, компа у меня не было, потому прелестей данного жанра я не понимаю и никаких восторгов не испытываю. Предложенный в качестве образца Resident Evil в двух частях у меня ничего кроме рвотного рефлекса не вызывает. Хотя вот ShadowMan - мне понравился. Дело там, похоже, в звуке, который очень много добавляет в любую игру. Кстати, всем рекомендую не жлобиться, а накопить деньжат и прикупить себе нормальные звуковые карты и колонки. Эффект присутствия - потрясающий. Не пожалеете.



Сюжет AitD4 стандартный. Действие развернется в очередной заброшенной усадьбе на островке возле берегов Калифорнии. Биться будем от лица все того же Эдика Кернби. Короче, при нынешней скачущей вперед дикими прыжками технологии, любители жанра могут ожидать чего-нибудь интересного, хоть я и сильно в этом сомневаюсь. Ну, одним словом - продукт на любителя.

Heavy Metal: F.A.K.K.2

А это - первый "птенец Керенского", первая игрушка на двигле от QIII. Строит ее Ритуал Энтертейнмент. Хапнув горя со своим суперхитом SiN, который перед самым выпуском в свет за каким-то бесом срочно портировали с движка QI на движок QII, и который по этой причине оказался таким сырым и неправильным. Теперь команда решила сразу начать с самых современных технологий. Кстати, горбатый SiN потом упорно доделывала и исправляла команда 2015, выпустившая адд-он Wages of SiN. Продолжение у них получилось гораздо лучше, чем оригинал, так что тем, кто не пробовал, настоятельно рекомендую. А сейчас они к нему еще и CTF приделывают. SiN CTF - вообще вещь прикольная, а WoS CTF - еще веселее, есть там некоторое количество свежих, очень интересных задумок. Любителям рекомендую не пропускать.

Так вот, Heavy Metal: F.A.K.K.2. В основе игры - некие комиксы о похождениях какой-то неописуемо крутой телки в постапокалиптическом будущем. По причине того, что вырос я при советской власти, которая строго не допускала идеологических диверсий со стороны вражеской культуры и всячески препятствовала проникновению на территорию страны Советов всяких там комиксов-гомиксов, данная область поп-арта для меня - загадка. Видимо, не осталось уже во мне чего-то такого, совсем детского, чтобы радовали меня гомиксы о похождениях черепашек-ниндзя и прочих уродов. Но на западе данная отрасль развита очень сильно, а потому часто отрабатывается во многих фильмах и теперь вот в играх.

Значит, есть такая вселенная Melting Pot. К созданию приложил руку небезызвестный Кевин Истман, соавтор-прародитель легендарных черепашек. Игру делают "от третьего лица", что сразу отталкивает и заставляет усомниться в том, что это нечто стоящее. Уж на что мне нравится Heretic и Hexen во всех их проявлениях, но вот поиграть в Heretic II с этим видом "через задницу" смог заставить себя с трудом. Ну, да, смотрится все круто. Ну, да, драки на "блэйдах" - отличные, тоже смотрятся прекрасно. И дэсматч там хоть и необычный до крайности, но интересный. Но вообще-то хотелось бы увидеть нечто другое, более привычное. Из собственных глаз. А такой вот вид - "от третьего лица" - он совершенно игрушечный и не вызывает никаких сопереживаний. То есть смотришь на человечка как на муравья какого-то. Ну, бегает. Ну, суетится. Ну, убил кого-то. Никаких эмоций. И не страшно, и не радостно ни разу. А красОты... А что красОты? Вон Thief - весь горбатый, никакими красОтами не отягощен, а пугает - до поноса, и играть в него так интересно, что не оторваться. И SS2 - то же самое. А вот Heretic II с "третьим лицом"... Кстати, его и продали всего-навсего 15.000 коробок, что вообще - полный крах разработки. О чем это говорит? Не нужны суровым бойцам такие игры с такой перспективой - вот и все.

Но в случае с Heavy Metal: F.A.K.K.2, конечно, все немного не так. Во-первых, играть мы будем за тетку, что мигом привлечет к игре стада похотливо почесывающихся подростков. Имеется яркий прецедент с Лариской. Ричард "Levelord" Грэй - начальник Ритуала - постоянно норовит просунуть в игры эротичных теток, да все у него как-то половинчато выходит, ни то ни сё. Брал бы лучше пример с Xatrix - вот у кого со смелостью все в порядке! Что ни слово в Кингпине - то в три этажа и строго по матери, что ни телка - то просто праздник. А тут... Ни тебе приятных округлостей, ничего. Даже название почестнее дать не могут. Ну что это такое - F.A.K.K.2? Несерьезно... Хоть и грозятся они, что игра будет предназначена строго для mature-аудитории, да что-то не верится.

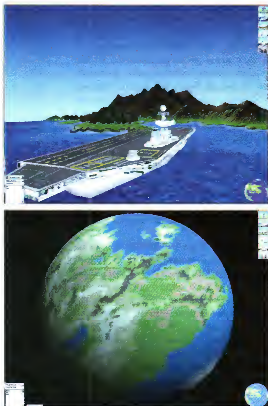
Короче. Игра от третьего лица на изрядно модернизированном (уже!) движке QIII. Битвы будут идти на мечах. Кроме того, надо будет постоянно вести переговоры с теми, кто тут же болтается по уровням, те есть жанр у нас action/adventure. Способности движка выдавать на обзор графические прелести никаких сомнений не вызывают, картинки уже сейчас выглядят прекрасно.

Но, честно говоря, что касается драк на саблях, я уж лучше подожду Rune, которую делают ребята сбежавшие из Raven, имеющие за плечами вышеупомянутую серию Heretic & Hexen. Уверен, что там битвы будут выглядеть гораздо реалистичнее, потому что опыта у ребят поболее. Хотя - и Rune тоже от третьего лица... Всеобщее помешательство!

Sovereign

Есть такая команда - Verant Interactive. Если кто не знает - это контора, построившая EverQuest, глобальный онлайновый ролевичок. Ими принято жесткое решение отработать чуть ли не все онлайновые направления в играх, и вот сейчас они делают онлайновую стратегию в реальном времени - Sovereign.

Игра представляет собой ядреную помесь Diplomacy (не пробовал, не знаю), Civilization (все знают) и Command & Conquer (без комментариев). Есть мир, в котором мы живем и воюем. Вселенная Sovereign - это не что-то плоское и непонятное, ограниченное краями карты, а настоящая, круглая планета. А на ней - горы, реки, океаны, равнины и прочая ботва - все как на самом деле, смотри C&C, только еще круче. При этом можно запросто менять точку обзора: выглянуть из пулеметного гнезда, посмотреть в реальном времени на сражающиеся танчики, у которых видно даже пулеметики, которые колбасит при отдаче, а можно взмыть в небеса и глянуть на все зорким оком с орбиты. Техника - самая разная, начиная от все тех же танчиков и заканчивая громадными авианосцами, под завязку наби-



тых штурмовиками/истребителями. Боевые действия строятся с учетом рельефа, времени суток и погодных условий. Количество играющих на одной планете - 500 (пятьсот) человек.

Как и в реальной жизни государств, основа игры - дипломатия. То есть на первом месте - договоренности с окружающими. Силы будут задействованы такие (вдумайтесь - пятьсот человек), что напасть и победить в одиночку - нереально. Сперва надо как следует развиться, потом заключить пару военных союзов, отожраться объединенными усилиями, а уже потом стремительно напасть на мирно пасущихся соседей. Однако и враг при этом, как правило, тоже не дремлет, так что битвы будут страшные и продолжительные. Длительность планетарных баталий на огромных фронтах предполагает большие временные затраты. Пока что не принято окончательное решение о том, как их строить в перерывах на работу и сон сражающихся: то ли доверять искусственному интеллекту, то ли союзникам. Искусственный интеллект - сами понимаете, он там без нас такого накуролесит, что потом вообще спать не придется. А союзнички, как и все нормальные люди, постоянно склонны к изменам и предательствам. Это - массовые предательства - второй основной аспект игры. Можно будет договориться с кем угодно и о чем угодно, заключить любую договоренность. А потом взять и слить информацию о союзнике кому-то другому, предать старого товарища и вместе с новым "другом" на старого гурьбой напасть. Все как в жизни! Но вообще количество предательств будет отмечаться особым статусом игрока, так что все будут видеть, кто кого сколько раз опрокинул и сдал. Очень, кстати, жизненно, мне нравится. Вот оно, истинное мурло-то людское, тут наружу и повылезет.

Общение будет происходить через нечто похожее на IRC. В процессе общения можно будет незаметно для партнеров по союзу подпускать в чат других, гораздо более полезных ребят, внимательно подслушивающих и подсматривающих. Кроме того, можно будет засылать в чужие города своих шпионов и вынюхивать, что там творится. При росте личного икспириенса чужих шпионов можно будет вычислять, а при очень большом росте - корректировать всю отправляемую ими информацию, прогоняя противнику дезу и выставляя ситуацию так, как это надо самому. Непонятно, зачем такие сложности придумывают. Бороться с подобными вещами крайне просто, а затраты труда - неописуемые.

Честно говоря, я уже даже не знаю - удивляться или что. Практически все новые онлайновые проекты имеют такой зверский размах и настолько неописуемую тщательность проработки, что впору уже бросать все на свете и заниматься только играми. По-моему, мы стоим на пороге чего-то настолько глобального, что изменит жизнь человечества коренным образом. Причем - очень скоро и не совсем понятно как.

Planet of the Apes

Есть такая книжечка Пьера Буля "Планета обезьян". Кто не читал - для общего развития рекомендую. Не то чтобы сшибает с ног, но достаточно интересно. Я ее совсем мелким читал, и, помню, понравилась. Особливо один момент запомнился.

Обезьянскую запутку все знают? На всякий пожарный даю вкратце. Прилетает исследовательский корабль с людьми на одну "неизвестную" планетку. А там всем на свете заправляют занявшие место людей обезьяны, а люди - они теперь вместо мартышек, одичали напрочь. Все поменялось местами. Ну, вот про то, как один паренек там промеж внезапно поумневших макак болтался, вся книга и рассказывает.

А запавший мне в память момент был такой. Главного героя обезьяны изловили и держали в исследовательской лаборатории, вроде как у нас обезьян. И вот к нему в клетку посадили дикую, местную человеческую самку, которая по уму - чистая обезьяна (кхм-кхм). Паренек, который вообще-то на самом деле человек ученый и грамотный, вынужден был с ней возюкаться, потому что других людей там нет. А она еще и симпатичная была, дрянь такая, то есть нравилась ему сильно несмотря ни на что. Но поскольку он был человек воспитанный и даже избыточно образованный, то не мог схватить ее, как настоящий джигит, прямо посреди клетки, на глазах у изумленных обезьян-исследователей. Не мог через себя переступить. Обезьяны за ним, кстати, постоянно наблюдения научные вели. Ну и вот, ничего у него с ней не получалось. А обезьяны решили, что он вообще неспособный. И посадили в клетку напротив такого же дикого как телка мужика. Мужик ее, как только увидел, так сразу бросился в брачный перепляс! Заломил нижний брейк и все такое, как это положено у животных перед случкой. А эта овца, как увидела, что мужика в клетке напротив так колбасит, так и раста-а-аяла, и тоже заплясала. Тьфу! Животное... Ну, а обезьяны давай телку скорее в другую клетку переводить, к наиболее активному самцу. А наш-то враз смекнул, чего все эти сволочи от него хотят... Но ведь он-то - Человек! Но мысль о том, что без бабы будет еще хуже, оказалась сильнее. И тогда он заплакал от унижения и начал танцевать. Плакал и плясал, плакал и плясал... И сразу эта дура, как обрадовалась, как кинулась к нему - и обезьяны не стали ее переводить.

Когда я это читал, мне было лет десять. Но запомнил на всю жизнь. И с тех пор я никогда ни на какие танцы не ходил и ни перед кем не плясал, как шимпанзе перед случкой. Ибо недостойно это человека. Нехай сами пляшут. И, что самое интересное - регулярно такое бывает. Пляшут, блин... Ну, да ладно.

В общем, книжка эта очень знаменита. Тридцать лет назад по ней сняли фильм, имевший большой коммерческий успех. На волне ажиотажа сделали четыре продолжения, один телесериал, многосерийный мультик, нарисовали кучу комиксов-гомиксов и прочего добра. Ну, как обычно - развили целую обезьянскую отрасль. Отдельные проявления даже у нас по ящику показывали, так что многие наверняка смотрели. И вот теперь - игрушка.

Жанр - экшн/адвенчер, то есть беготня с разговорами. В основе сюжета все то же самое, что и в книге: мужик попадает на планету где apes rule (хе-хе). Злые обезьянищи сажают нашего мужика в тюрягу, но он оттуда ловко сбегает. С этого момента все уже пойдет по-другому, не как в книге. Персонаж выбираем один из трех: здоровый, ловкий или нормальный, так что тоже проходить можно будет немного разными способами. Способности движка воображение не поражают, но вообще все на должном уровне. Будут и разговоры, и загадки, и квесты, и прочая фигня. Из монстров, кроме озверевших шимпанзе, нам будут противостоять огромные бабуины, мандрилы-убийцы, крысы-мутанты, гигантские летучие

мыши и гиены. Круто. Разрабатывает все это фирма Visivare, причем следует отметить - на собственном движке.

С трудом сдерживая тошноту, предупреждаю: все это - опять от третьего лица.

Рейтинги

С интересом поглядел на то, как оцениваются игрушки. Вообще тема это больная. Причем - неизлечимо. Кто бы и что бы там не говорил, а "объективный" рейтинг - это что-то из области чистой фантастики. Поборники мифической справедливости, ведущие жестокие словесные баталии на эту тему, постоянно выпускают из вида тройку-четверку важнейших, тесно взаимосвязанных аспектов обсуждаемого предмета.

Номер первый. Обзоры игрушек пишут живые люди, а не роботы. Каждый автор имеет те или иные личные предпочтения. Например, человеку изо всех стратегий больше всего нравится WarCraft II. Просто в силу того, что он (WC II) такой сказочный и прикольный. И никто не переубедит его в том, что StarCraft хоть чем-то интереснее. Да, в SC есть куча полезнейших технических доработок. Да, там реализовано многое из того, чего так остро не хватает в WC II. Но, не смотря на это, человеку играть в WC II на порядок интереснее. Ну, и? - спросишь ты. А я отвечу: да, этот человек может грамотно рассказать про SC, но при этом в обзоре везде будет просвечивать его непреодолимая любовь к оркам, безжалостно пускающим под нож убогих людишек, а вместе с ней - острая неприязнь к пушечкам-танчикам. В общем, одному нравится средневековый Thief с его тихими подкрадываниями и аккуратной стрельбой из-за угла, а другому нравятся дикие, ураганные расправы в техногенном DOOM на уровне сложности nightmare. Для первого DOOM - полная шизофрения, а для второго Thief - тоскливый, занудный отстой. Не игра - и все. Как от этого уйти? А никак. Нельзя - и все. Так у человека башка устроена.

Номер второй. Жанровые предпочтения. Кому-то нравится поп, кому-то попадья, а лично мне - поповская дочка. Один любит экшен от первого лица, другой - от третьего. Примирить их невозможно в принципе. Если первый будет писать про Лариску, то весь обзор будет состоять из ругани по поводу отстойной стрельбы и бесконечной дурацкой прыготни. Если второй будет писать про Quake I-II-III, то весь обзор будет состоять из ругани по поводу отстойной визуализации стрельбы и убогих прыжков. Кто тут прав? Наверно оба. Просто это разные люди. Если же им поручить разглядывать духовно-близкие жанры, то и здесь от уклонов не уйти. Вот любит гражданин Tomb Raider - и все тут. А другой - обожает Quake. Тут оба зальются соловьями, но желанной объективностью не будет пахнуть и тут. Про любителей стратегий, авторитетно рассуждающих про экшен (и наоборот), я вообще молчу. Хотя парни тоже имеют право.

Номер третий. На любого автора всегда давит его игровой опыт. Теоретически есть две разновидности пишущих: человек опытный, много посмотревший и осознавший, и человек неопытный, смотрящий на все свежим, незамутненным взглядом. Вот описывают они одну и ту же игру. У незамутненного - только щенячий восторг по поводу того, что он впервые увидел. Ну, надо же, вот ведь какие бывают игрушки! Непрерывный, неописуемый экстатический крик о том, что он впервые увидел. Он захлебывается от восторга при виде каждой фичи, все ему видится здоровским и прекрасным. Второй все это уже видел. Он хладнокровно швыряет игру на рабочий разделочный стол, грубо распинает ее, приколачивая ржавыми гвоздями, привычно рассекает беззащитную тушку вострым ножиком и, брезгливо оттопырив нижнюю губу, цинично роется в обнаженных кишках попавшей под раздачу игрушечки. Все это он уже сто раз видел и столько же проходил. Его не интересует то, что уже сто раз было раньше. Его интересует другое: а есть ли здесь что-нибудь эдакое, новенькое, небывалое? Например, в QIII его интересуют только кривые поверхности. И вдруг выясняется, что они вовсе и не кривые, а только кажутся такими. Все, игра для него больше не существует по причине отсутствия новаций, остальное - побоку. Если же нечто новое все-таки есть, спец слегка изогнет бровь - ну надо же... Смотри-ка ты... И похвалит за это. Но - не более того. Никаких криков и восторгов по поводу того, что есть стандартного, но, тем не менее, - отличного. Одно брюзжание: то монстры тупые, то рельеф не трехмерный, то еще чего-то не так. Кого из них надо слушать? А фиг его знает. Кто из них прав? Наверно - оба.

Номер третий отягощен еще одной характерной авторской чертой. Имя ей - занудство. Это вообще-то отдельная песня, но и ее необходимо принимать во внимание. Данная черта ярко проявляется в том случае, если автор играет еще со времен чудо-компьютера "Спектрума". Стоит выйти чему-то новому, как тут же начинаются воспоминания на тему "а вот раньше были игры" - и понеслась. Все сравнения супертехнологичных новинок проводятся с какими-нибудь хитами типа Prince of Persia или Wolfenstein 3D. Например, этому кадру сразу понятно, что единственная по-настоящему страшная игра - это вышеупомянутый Wolfenstein 3D, ибо с тех пор, как он прошел это технологическое чудо, его уже ничем не удивишь. Этот - зазмумит всех. Это - диагноз. Ну, были игры. И дальше что? Да ни одна из них даже рядом не валялась с тем, что сейчас клепают на коленке. Не верите? Ну, найдите что-нибудь семилетней давности, включите, посмотрите и насладитесь всеми теми сказочными прелестями, которые по их словам там присутствует. Только сразу предупреждаю: не найдете там ничего - ни геймплеев, ни искусственного интеллекта, вообще ничего. Все тамошние прелести - плоды буйной фантазии, которая дорисовывала к тамошним убогим черточкам и квадратикам сказочные миры. Бороться и спорить с этими мемуаристами - бесполезно, но особенности их восприятия и изложения учитывать необходимо, ибо их много.

Номер четвертый. Способы написания и стиль. С пролетарской прямотой приведу в пример себя. Настоятельная просьба - не надо в очередной раз орать про какие-то там идиотские "пальцы" и нести другую подобную чушь, ибо это не имеет никакого отношения к вопросу. Так вот. Начертил я обзор, например, про Кингпин. Игра мне не просто понравилась, а понравилась зверски. Я считаю, что это - лучший экшен за этот год, да и вообще - один из лучших. Подчеркиваю красным: это я так считаю. Другие могут считать по-другому, имеют точно такое же полное право. Так вот, на нескольких страницах я всеми красками расписывал, какая же это отличная игра - Кингпин! Итог? "Да как ты мог ТАК ОБГАДИТЬ нашу любимую игрушку, негодяй!!! Как можно браться за то, в чем ты ничего не соображаешь?! Да ты! Да мы тебя! Ну, погоди, мать-перемать!" Мда... Ну вы, мужики, даете.

Подводя жирную черту под разбором, пора вспомнить про тех, кто все это читает. Они-то тоже заметно поделены на тех, кто соображает, о чем написано, на тех, кто, условно говоря, видит это в первый раз, и на тех, кто вообще не сильно понимает, о чем речь. Теперь вспомните про четыре вышеприведенных пункта. Сложите их в кучку, замесите покруче, залейте полученное в один ушат и резко опрокиньте все это на голову ничего не ожидавшему геймеру. Результат предсказать можете? Я - запросто. Он всегда одинаковый. Так что спорить тут просто не о чем.

К чему это я? Да к тому, что в журнале PC Gamer с рейтингами точно такая же фигня, как и везде.

Подытожим

Вот, собственно, и все. Теперь и вы знаете, на что, по мнению редакции PC Gamer, нам следует обратить внимание в следующем году.

Подводя черту, скажу еще раз: журнал - хороший. Очень информативный и грамотно сделанный.

Ярослав Березовский

Типы игроков AD&D

Архетипы

Идея подобных произведений имеет своей подоплекой вполне естественное стремление классифицировать разные типичные подходы к AD&D и другим настольным ролевым играм. В настоящем труде выделяются шесть различных архетипов игроков, поведение которых разъясняется ниже в деталях.

Настоящий Мужчина - воин - "косая сажень в плечах", который идет навстречу огнедышащему дракону и советует ему убраться подальше, "а не то будет хуже".

Крутой Ролевик - хитрый интеллектуал, который умеет уговаривать полицейских выпустить партию из тюрьмы.

Тупой Приколист - тип, который пойдет на любые извращения ради глупых шуток, включая колдовство Fireball с центром на самом себе.

Манчкин - игрок, умеющий только бросать кубики, записывать числа и тащиться от "немеряной крутости" своих персонажей.

Защитник Зла - тот, кто станет с пеной у рта доказывать право игрока играть персонажей с принципиально злыми наклонностями.

Чайник - новичок, который будет полчаса искать на столе нужный кубик, держа при этом его в руке.

Взаимоотношения между собой

Настоящие Мужчины

Настоящие Мужчины думают, что они собратья по оружию.

Крутые Ролевики прячутся за спинами *Настоящих Мужчин*, так как им все время не хватает хитов.

Тупые Приколисты достают *Настоящих Мужчин* своими тупыми предложениями.

Манчкины заявляют: "Я тоже *Настоящий Мужчина*!".

Защитники Зла обожают ставить перед *Настоящими Мужчинами* неразрешимые моральные проблемы.

Чайники не понимают, какой интерес быть *Настоящим Мужчиной*.

Крутые Ролевики

Настоящие Мужчины защищают *Крутых Ролевиков*, потому что иногда от тех бывает польза.

Крутые Ролевики с радостью узнают, что они не одиноки в этом мире, и затем влюбляются друг в друга или устраивают кровную вражду.

Тупые Приколисты считают *Крутых Ролевиков* недостаточно прикольными.

Манчкины заявляют: "Я тоже *Крутой Ролевик*!".

Защитники Зла их побаиваются.

Чайники не понимают смысла быть *Крутым Ролевиком*.

Тупые Приколисты

Настоящие Мужчины не считают их достойными своего внимания.

Крутые Ролевики иногда изводят их в ответ тем, что ухитряются сделать то, что *Тупые Приколисты* им предлагают.

Тупые Приколисты не переносят друг друга на дух.

Манчкины пытаются повторить шутки *Тупых Приколистов*, но у них ничего не выходит.

Защитники Зла пытаются избавиться от *Тупых Приколистов* в первую очередь, так как те все время ставят их в смешное положение.

Чайники находят шутки *Тупых Приколистов* смешными.

Манчкины

Настоящие Мужчины атакуют *Манчкинов*, как только видят.

Крутые Ролевики используют *Манчкинов* в качестве пушечного мяса.

Тупые Приколисты делают разумно звучащие предложения, которые приводят к смерти *Манчкинов* наиболее забавным способом.

Манчкины спрашивают: "Что значит *Манчкин*?"

Защитники Зла любят устраивать образцово-показательные убийства *Манчкинов*.

Чайники считают, что *Манчкины* действительно круты.

Защитники Зла

Настоящие Мужчины считают сражаться с *Защитниками Зла* своим святым долгом.

Крутые Ролевики не понимают однобокости отыгрыша *Защитниками Зла* своих персонажей.

Тупые Приколисты свято уверены, что Зло просто обязано быть смешным.

Манчкины не успевают как следует разобраться, кто такие *Защитники Зла*.

Защитники Зла устраивают друг против друга заговоры.

Чайники не понимают, в чем разница между *Защитниками Зла* и *Настоящими Мужчинами*.

Чайники

Настоящие Мужчины помогают *Чайникам* разобраться в тонкостях игровой механики.

Крутые Ролевики пытаются привить *Чайникам* хотя бы навыки ролевой игры.

Тупые Приколисты считают *Чайников* лучшей мишенью для своих издевательств.

Манчкины гордятся тем, что их персонажи круче, чем у *Чайников*.

Защитники Зла приканчивают *Чайников* при удобном случае "чтобы знали".

Чайники обычно не замечают друг друга вообще.

Персонажи

Любимая комбинация расы и профессии

Настоящие Мужчины играют соламнийскими рыцарями и гномами-жрецами.

Крутые Ролевики играют полуэльфийскими бардами и карликами-иллюзионистами.

Тупые Приколисты играют соламнийскими рыцарями расы кендер и магами расы овражный гном.

Манчкины играют мультиклассами воин/жрец/маг/вор/псионик полукровками всех существующих рас.

Защитники Зла играют наемными убийцами.

Чайники играют людьми-воинами.

Любимая раса, помимо людей

Настоящие Мужчины играют гномами.

Крутые Ролевики играют эльфами.

Тупые Приколисты играют кендерами.

Манчкины играют полубогами.

Защитники Зла играют драконидами.

Чайники играют, кем придется.

Любимый религиозный персонаж

Настоящие Мужчины играют паладинами.

Крутые Ролевики играют друидами.

Тупые Приколисты играют уличными проповедниками.

Манчкины играют аватарами.

Защитники Зла играют анти-паладинами или тамплиерами из Dark Sun.

Чайники играют обычными жрецами.

Любимое магическое заклинание

Настоящие Мужчины колдуют Magic Missile, Fireball и Meteor Strike.

Крутые Ролевики колдуют Affect Normal Fires, Find the Path и Imprisonment.

Тупые Приколисты колдуют Charm Monster, Chaos и Leomund's Lamentable Belaborament, все на самого себя и одновременно.

Манчкины используют Stone Sin, Power Word Kill и Wish.

Защитники Зла используют Animate Dead, Finger of Death и Trap the Soul.

Чайники используют Detect Magic, Light и Sleep.

Любимое жреческое заклинание

Настоящие Мужчины колдуют Detect Evil, Prayer и Holy Word.

Крутые Ролевики колдуют Charm Plants, Part Water и Speak with Dead.

Тупые Приколисты колдуют Destroy Food and Water, Control Temperature и Animate Object.

Манчкины колдуют Earthquake, Meteor Shower и Creeping Death.

Защитники Зла колдуют Bestow Curse, Slay Living и Dispel Good.

Чайники колдуют Cure Light Wounds, Hold Person и Raise Dead.

Любимая ментальная способность

Настоящие Мужчины используют Body Weaponry, Enhanced Strength и Project Force.

Крутые Ролевики используют Awe, Dream Travel и Heightened Senses.

Тупые Приколисты используют Metamorphosis (в бутылку пива), Enlarge (на различные части тела) и Animal Affinity (слизнякам).

Манчкины используют Control Body, Stasis Field и Split Personality.

Защитники Зла используют Age, Mind Wipe и Death Field.

Чайники используют Contact, Ego Whip и Mind Blank.

Любимые наклонности

Настоящие Мужчины играют Lawful Good'ов.

Крутые Ролевики не признают использование наклонностей.

Тупые Приколисты играют Chaotic Neutral'ов (вернее, Psychotic Silly).

Манчкины выбирают наклонности, дающие больше плюсов.

Защитники Зла играют любых Evil'ов.

Чайники не понимают, что такое наклонности.

Предметы

Любимое оружие рукопашного боя

Настоящие Мужчины дерутся двуручными мечами и алебардами.

Крутые Ролевики дерутся шпагами, рапирами и менгошами.

Тупые Приколисты дерутся бутафорскими ножами.

Манчкины дерутся тем, что дает больше плюсов.

Защитники Зла дерутся хлыстами и косами.

Чайники дерутся длинными мечами.

Любимое метательное оружие

Настоящие Мужчины метают копья.

Крутые Ролевики метают болас.

Тупые Приколисты метают магические предметы своих друзей.

Манчкины метают то, что дает больше плюсов.

Защитники Зла метают отравленные дротики.

Чайники метают метательные ножи.

Любимое стрелковое оружие

Настоящие Мужчины стреляют из сборных луков.

Крутые Ролевики стреляют из арбалетов.

Тупые Приколисты стреляют из катапульт гнилыми помидорами и тухлыми яйцами.

Манчкины стреляют из того, что дает больше плюсов.

Защитники Зла стреляют из трубок отравленными иглами.

Чайники стреляют из коротких луков.

Любимое импровизированное оружие рукопашного боя

Настоящие Мужчины дерутся кулаками.

Крутые Ролевики дерутся ножками от столов.

Тупые Приколисты дерутся пластиковыми бутылками из-под Пепси-Колы.

Манчкины дерутся тем, что дает больше плюсов.

Защитники Зла дерутся раскаленными докрасна кочергами.

Чайники дерутся тем, что попадет под руку.

Любимое импровизированное метательное оружие

Настоящие Мужчины метают *Манчкинов*.

Крутые Ролевики метают горшки с цветами.

Тупые Приколисты метают еду и бумажных голубей.

Манчкины ничего не метают, потому что заняты тем, что бегают от *Настоящих Мужчин*.

Защитники Зла метают осколки стекла.

Чайники метают то, что попадет под руку.

Любимое зелье

Настоящие Мужчины пьют Potion of Superheroism.

Крутые Ролевики пьют Potion of Invisibility.

Тупые Приколисты пьют Sovereign Glue.

Манчкины пьют Potion of Deity Control.

Защитники Зла пьют Potion of Acidic Breath.

Чайники пьют Potion of Healing.

Любимое кольцо

Настоящие Мужчины носят Ring of Truth.

Крутые Ролевики носят Ring of Free Action.

Тупые Приколисты носят Ring of Contrariness.

Манчкины носят The One Ring.

Защитники Зла носят Ring of

Vampiric Regeneration.

Чайники носят Ring of Protection +1.

Любимый жезл/посох/палочка

Настоящие Мужчины используют Rod of Lordly Might.

Крутые Ролевики используют Wand of Earth and Stone.

Тупые Приколисты используют Rod of Styrofoam.

Манчкины используют Staff of Deity Power.

Защитники Зла используют Rod of Terror.

Чайники используют Wand of Fireballs.

Любимые доспехи

Настоящие Мужчины носят полный латный комплект.

Крутые Ролевики носят эльфийскую кольчугу.

Тупые Приколисты носят комплект брони для лошадей.

Манчкины носят доспехи а-ля Звездные Войны.

Защитники Зла носят шипастую броню.

Чайники носят обычную кольчугу.

Любимый шлем

Настоящие Мужчины носят Helm of Brilliance.

Крутые Ролевики носят Helm of Telepathy.

Тупые Приколисты носят Helm of Blindness (кстати, отлично работает против медуз!).

Манчкины носят Helm of 360-Degree Vision with Force Field.

Защитники Зла носят Helm of Protection from Good.

Чайники носят Helm +1.

Любимый щит

Настоящие Мужчины не носят щитов из-за того, что вооружены двуручным оружием.

Крутые Ролевики носят Buckler Shield.

Тупые Приколисты носят Panty Shield.

Манчкины носят щит Shield of Automatic Parry.

Защитники Зла носят Spiked Shield.

Чайники носят Shield +1.

Любимые перчатки

Настоящие Мужчины носят Gauntlets of Giant Strengths.

Крутые Ролевики носят Gauntlets of Dexterity.

Тупые Приколисты носят Glove of Michael Jackson's Charisma.

Манчкины носят Bracers of AC -20.

Защитники Зла носят Spiked Gloves of the Torturer.

Чайники носят Bracers of Protection +1.

Любимая обувь

Настоящие Мужчины носят Seven League Boots.

Крутые Ролевики носят Boots of Elvenkind.

Тупые Приколисты носят Hose Slippers -2.

Манчкины носят Boots of Infinite Speed.

Защитники Зла носят Boots of Grave Earth.

Чайники носят Boots of Protection +1.

Любимая роба/плащ/пояс

Настоящие Мужчины носят Robe of Eyes.

Крутые Ролевики носят Cloak of Displacement.

Тупые Приколисты носят Belt of Feminity (или Belt of Masculinity, если персонаж женского пола.)

Манчкины носят Robe of Elemental Protection.

Защитники Зла носят Belt of Suffering.

Чайники носят Cloak of Protection +1.

Любимый прочий магический предмет

Настоящие Мужчины любят Medal of Honor.

Крутые Ролевики любят Amulet versus Detection and Scrying.

Тупые Приколисты любят Hat of Stupidity.

Манчкины любят Super Star Destroyer.

Защитники Зла любят Librarn of the Pure Evil.

Чайники любят Лечащую Kheongtom's Ointment.

Разное

Любимая нежить для вызова

Настоящие Мужчины вызывают Ghosts.

Крутые Ролевики вызывают Wraiths.

Тупые Приколисты вызывают Zombies.

Манчкины вызывают Demiliches.

Защитники Зла вызывают Vampires.

Чайники вызывают Skeletons.

Любимый способ получения информации от врагов

Настоящие Мужчины их допрашивают с пристрастием.

Крутые Ролевики используют Legend Lore, Telepathy и Mind Read.

Тупые Приколисты доводят их до истерики своими подколками.

Манчкины подглядывают за экраном Мастера.

Защитники Зла их пытают.

Чайники их убивают.

Любимые демоны и дьяволы

Настоящие Мужчины ненавидят их всех.

Крутые Ролевики любят демонов и дьяволов-полукровок.

Тупые Приколисты любят Чертову Бабушку.

Манчкины любят Демогоргона.

Защитники Зла любят их всех.

Чайники не знают, что такое Blood War.

Любимый бог

Настоящие Мужчины поклоняются Рао, Торму и Кири-Джолиту.

Крутые Ролевики поклоняются Истусу, Илматеру и Реорксу.

Тупые Приколисты поклоняются Харе Кришна.

Манчкины поклоняются тому, кто дает больше плюсов.

Защитники Зла поклоняются Неруллу, Кирику и Моргиону.

Чайникам все равно, кому поклоняться.

Любимое ездовое животное

Настоящие Мужчины ездят на тяжелых военных лошадях.

Крутые Ролевики ездят на волках.

Тупые Приколисты ездят на ов-

цах и черепахах.

Манчкины ездят на тяжелых военных тиранозаврах.

Защитники Зла ездят на Nightmares.

Чайники ездят на ездовых лошадях.

Любимое животное для волшебного приручения

Настоящие Мужчины приручают ястребов или соколов.

Крутые Ролевики приручают сов или мелких грызунов.

Тупые Приколисты приручают улиток или гусениц.

Манчкины приручают древних красных драконов или бронированных черепах.

Защитники Зла приручают черных котов или петухов.

Чайники приручают собак или кошек.

Любимый мир

Настоящие Мужчины играют в Greyhawk и Dragonlance.

Крутые Ролевики играют в Mystara и Planescape.

Тупые Приколисты играют в Southern California.

Манчкины играют в Myth Drannor.

Защитники Зла играют в Ravenloft и Masque of the Red Death.

Чайники играют в Forgotten Realms.

Любимый эльф

Настоящие Мужчины любят Высоких Эльфов.

Крутые Ролевики любят толкиеновских эльфов.

Тупые Приколисты любят эльфов из сказки про Дюймовочку.

Манчкины любят Storm Giants с острыми ушами.

Защитники Зла любят Темных Эльфов.

Чайники любят обычных эльфов.

Любимый гном

Настоящие Мужчины любят толкиеновских гномов.

Крутые Ролевики любят Холмовых Гномов.

Тупые Приколисты любят гномов из сказки про Белоснежку.

Манчкины любят Земляных Элементалей с бородами.

Защитники Зла любят Темных Гномов.

Чайники любят обычных гномов.

Любимая еда

Настоящие Мужчины вместо еды пьют Potion of Vitality.

Крутые Ролевики едят Iron Rations.

Тупые Приколисты едят Aluminium Rations, и кормят им своего прирученного Rust Monster.

Манчкины пьют Nectar of the Gods.

Защитники Зла едят мясо поверженных ими врагов.

Чайники едят бутерброды и пьют чай.

Любимый герой из Dragonlance

Настоящие Мужчины выбирают Стурма Светлого Меча.

Крутые Ролевики выбирают Таниса Полуэльфа.

Тупые Приколисты предпочитают Тассельхофа Непоседу.

Манчкины предпочитают Физбена.

Защитники Зла предпочитают Рейстлина.

Чайники предпочитают Карамона.

Оказавшись в городе Sigil

Настоящие Мужчины вступают в Harmonium или Fraternity of Order.

Крутые Ролевики вступают в Free League или Transcendent Order.

Тупые Приколисты вступают в Xaositects или Society of Sensation.

Манчкины туда не могут попасть, их не пускает Lady of Pain.

Защитники Зла вступают в Mercykillers или Fated.

Чайники становятся Clueless, точнее, остаются ими.

Любимый автор в жанре фэнтези

Настоящие Мужчины читают Толкиена.

Крутые Ролевики читают Асприна.

Тупые Приколисты читают Перумова.

Манчкины читают Гайгакса, автора AD&D.

Защитники Зла читают исключительно серию Равенлофт.

Чайники читают книжку о Красной Шапочке и Сером Волке.

Любимое занятие

Настоящие Мужчины воюют с красными драконами.

Крутые Ролевики издеваются над великанами.

Тупые Приколисты рассказывают пошлые анекдоты слизнякам.

Манчкины делают то, за что дают больше очков опыта.

Защитники Зла ищут способ сотворить побольше Зла.

Чайники делают то, что им скажет Мастер.

Увидев спящего красного дракона

Настоящие Мужчины будят его, и только потом вызывают на честный поединок.

Крутые Ролевики подкрадываются незаметно и атакуют внезапно.

Тупые Приколисты связывают ему шнурки ботинок.

Манчкины подкрадываются к нему, убивают одним внезапным уколом в спину, складывают все сокровище в один рюкзак и сваливают искать что-нибудь посложнее.

Защитники Зла пытаются незаметно перейти на его сторону.

Чайники ждут, пока он проснется, и только тогда атакуют.

Умирая

Настоящие Мужчины говорят "Вера хранит душу!".

Крутые Ролевики говорят "А жаль... на этот раз не удалось...".

Тупые Приколисты говорят "Хе-хе, а я ведь вернусь!".

Манчкины тоже говорят "Я вернусь!".

Защитники Зла говорят "Я отомщу!".

Чайники говорят "Чего-чего случилось?".

Воскресиув

Настоящие Мужчины говорят "Вера хранит душу!".

Крутые Ролевики говорят "Снова в материальном мире!..".

Тупые Приколисты говорят "А я ведь предупреждал!".

Манчкины говорят "Ха-ха-ха!".

Защитники Зла говорят "Месть моя будет ужасна!".

Чайники говорят "Папочка, можно, я поиграю еще?".

После прочтения этой статьи

Настоящие Мужчины воспримут все всерьез и обидятся.

Крутые Ролевики от души посмеются.

Тупые Приколисты побегут читать эту статью своей партии.

Манчкины пожмут плечами и продолжат бросать кубики.

Защитники Зла будут оскорблены до глубины души.

Чайники так ничего и не поймут.

Доц. Хрестоматиков

Сказ о том, как импы на дракона ходили

(ответы на загадки в № 6(26))

Вопросы 1а – 1в

При ответе исходим из принятой в HoMM3 системы расчета повреждений. Характеристики импа: 2 / 3 / 1 – 2 / 4; Черного Дракона: 25 / 25 / 40 – 50 / 300. Минимальное количество импов для гарантированной победы — 172. Максимальное количество импов-смертников — 109. Сотня же импов (если исключить магию и бонусы) может наверняка одолеть Дракона только с очень продвинутым Героем. Варианты ответов (в виде Attack / Defense): 20/17; 15/20; 10/23. Теоретический же шанс победить имеется даже для варианта характеристик 3/3.

Вопросы 2а – 2в

Врет, чертяка! В первом случае — точно врет. Теоретический шанс завалить трех Драконов (и не только трех) у импа есть, но только отделаться при этом одним опаленным боком он никак не сможет. А возможно такое чудо тогда, например, когда у врага на поле боя есть несколько групп Драконов. Огненное дыхание Драконов, как известно, задевает не только тех, кого он непосредственно атакует, но и проникает на одну клетку дальше. Все, что требуется от импа — встать между Драконами и раздразнить тех, кто посильнее. В ответ они спалят и импа-камикадзе, и своих же товарищей. Впрочем, если еще найдется такой Архангел-чудак, который в здравом рассудке импа оживит, то... Но мы-то знаем, что бок ему мамка еще в детстве опалила!

А вот отбросить Бегемотов и гоблинов... Тоже, в принципе, можно, если находится в хорошо укрепленном замке в компании сильного мага. Бегемоты и гоблины летать и стрелять не умеют, поэтому действительно опасны для импа только магия гоблинши-атаманши (звать, кстати, Gretchin) и ее катапульта. Если бы Еретик, командовавший импом, защитил бы его от магических атак и уничтожил катапульту, то замок был бы спасен.

Настоящее имя Геракла — Lord Haart. Он прикинулся Гераклом в одной из “родных” single-миссий, посвященной греческой мифологии.

Заклинания: Death Ripple и Blind. Только опять заврался наш имп: Death Ripple не относится к сфере огня, а Blind, даже при экспертном уровне магии огня, нельзя применить на все вражеские группы воинов сразу, только на одну.

Вопрос 3. Состав отряда Кирре

Гиганты (Giants) – 20 воинов (единственная немодернизированная группа).

Титаны (Titans) – 10.

Эльфийские стрелки (Grand Elves) – 120.

Королевы-Медузы (Medusa Queens) – 70.

Рыцари-чемпионы (Champions) – 40.

Грозовые птицы (Thunderbirds) – 50.

Гноллы-мародеры (Gnolls Marauders) – 100.

Кстати, будет нелишним заметить, что такой подбор бойцов из разных замков понижает общую мораль войска, причем ощутимо.

Вопрос 4. Загадки отшельника

Загадки, по большей части, были легкие. Некоторые — откровенно провокационные, без точного ответа. Так же как и предложение поспорить о том, “какой монстр круче” в 7-м задании.

1. Может ли кто-то даже после гибели своей, лежа бездыханным на земле сырой врагу навредить?

Есть разные способы. Об одном уже было написано в ответе на вопрос 2б. Другой вариант: действие заклинания Fire Shield (огненным щитом изначально обладают ифриты). Различные варианты “воскрешений” (ангелами, демонами, некромансерами, магией и т.д.) правильным ответом не считаются, поскольку было сказано “лежа на земле бездыханным”.

2. Можно ли хоть какую-нибудь магию на Черного Дракона применить?

Формально Черные Драконы не подвержены никакой магии, но на них можно подействовать заклинаниями через подопечных Героя. Дендроиды, например, вяжут их только так. Есть и еще способ: довольно редкий артефакт Orb of Vulnerability отменяет любой иммунитет к магии на поле боя.

3. Может ли Герой спастись из осажденного замка?

Может, если замок — Stronghold с построенным в нем Escape Tunnel. Или если выиграет битву.

4. Кто, кроме Героев, может применить заклинание Counterstrike?

Никто, за исключением Master Genies. Хотя джины тоже применяют это заклинание крайне редко.

5. Какими способами можно нейтрализовать вражеские заклинания?

Способов много, эта загадка тоже из разряда провокационных. Можно назвать три основных способа: а) Заклинанием Dispel Magic; б) Заклинанием Cure; в) Атакой Dragon Flies. Кроме того, под понятие “нейтрализовать” можно подвести и такие заклинания, как Anti-Magic, Magic Mirror, все другие виды противомагических защит, защитные свойства единорогов и т.д.

6. Может ли Герой, имеющий “армию” из одного импа, не бояться приближающегося вражеского отряда?

Может, если находится в Sanctuary. В остальных случаях это чревато гибелью: с одним-то импом вряд ли можно будет успеть отступить.

7. Какой артефакт во владении действительно накрученного Героя наводит наибольший ужас на врагов?

Загадка без точного ответа. Тут дело вкуса. Просто Смоляной бочок знал вкусы отшельника, заранее подготовился к встрече. А тот очень любил Shackles of War. Зверская штука, не оставляет никаких шансов на спасение слабому противнику. Для магов же, это широко известно, нет ничего страшнее Orb of Inhibition. Этот артефакт запрещает магию вообще.

Задания 5–7

Ответов не приводим. Причина простая и грустная — пришло слишком мало откликов. А посему продолжения сказки, “народных тактических поэм” и новых загадок по играм не будет. Во всяком случае, пока не будет, осуждения идеи в письмах тоже вроде не было. Но Смоляной бочок уходит на пенсию. И как он выбрался из всей этой заварухи — непонятно. Положение, кстати, у него было не из легких, выбор предстоял сложный. Кирре-то, предложив ему присоединиться, абсолютно ничего не теряла, а вот чертята могли сильно влипнуть. Им хватило бы и огня сторожевых башен при штурме крепости.

А самые крутые монстры — конечно же импы, кто же еще. Только витаминов бы побольше кушали...

Константин Подстрешный

Matrix

"Goodbye, mister Anderson!"
Агент Смит, скидывая Нео на рельсы в метро.

Жанр	Боевик в стиле киберпанк
Ограничения по возрасту	Не рекомендуется до 18 лет
Продолжительность	108 минут
Дата выхода	Апрель 1999 года

Надоело! Надоело, чесслово, ждать, когда ленивые разработчики догадаются сделать игру по этому фильму. Надоело просматривать новости и искать повод, чтобы описать Matrix на страницах Навигатора. Надоело смотреть сахарно-поучительные сказки дядюшки Лукаса, когда шедевры редки, как приличные слова в фильмах Тарантино, а рубрика Filmzzz простаивает. Так встречайте же хит сезона – The Matrix.

Главный герой фильма - паренек Нео Андерсен (актер Keanu Reeves), днем – служащий одной из компьютерных компаний, а по ночам хакер-любитель, в один прекрасный день знакомится с девушкой Тринити (ее играет Carrie-Anne Moss. Кармак, а-у-у?) и самим Морфеусом - богом международного хака и взлома. Нео узнает, что... нет! Нет! Ну, нельзя, нельзя же, в самом деле, сделать такую гадость дорогим читателям. Нельзя пересказывать Matrix, это уголовно наказуемо. Если кто-нибудь из друзей захочет рассказать вам сюжет Матрицы - закройте уши и убегите, а еще лучше дайте этому гаду в глаз - будет знать, как портить вам удовольствие от просмотра грядущего шедевра.

Постараемся обойтись без пересказа сюжета. Есть Хакеры – закоренелые компьютерщики, владеющие пистолетами не хуже чем C++. И есть агенты, которые ловят Хакеров. Даже правильней написать Агенты с большой буквы – уже чертовски давно нам не показывали столь образцовых отрицательных героев. Агенты – это воплощенный стиль и серьезность, каждое движение отточено - люди в черном отдыхают, Джеймс Бонд и рядом не стоял. Если бы мне предложили, чью сторону выбрать Агентов или Хакеров, я бы, не задумываясь, стал Агентом. Только даете мне такой же большой серебряный пистолет как у вас, мистер Смит, ну, пожалуйста!

Кастинг фильма может похвастаться, только парой мало-мальски известных актеров – Лоуренсом Фишборном (Laurence Fishburne), который отлично перевоплотился в Морфеуса, и Киану Ривзом, которого особо представлять не нужно. Остальные герои, конечно, не сплошь новички, но актеры нашему зрителю неизвестные. Хотя фильм это совершенно не портит, мы уже устали смотреть на одни и те же лица. А имена кинозвезд натерли нам мозоли на глазных яблоках.

Удивительная работа оператора, товарищи режиссеры, берегите таких операторов – они рождаются раз в столетие. Элегантное похрустывание кожаных плащей, сотовые телефоны и блики на солнечных очках. Двадцатиметровый прыжок с одной крыши дома на другую не закончится смертью – это Матрица, и здесь возможно все. А драки? Замедленная съемка с изменением ракурсов, пули пролетающие над головами главных героев, пулеметные очереди и куски штукатурки. Отличная постановки кулачных боев и явное преклонение перед Брюсом Ли. Легкий жест ладонью и серия комбо с неизменным К.О.!

Так уж сложилось, что зрители не часто обращают внимание на музыку в фильмах, чаще всего мы ее просто не замечаем, в лучшем случае она создает атмосферу для основного действия. И уж совсем редко саундтреки начинают жить своей собственной жизнью, навскидку можно вспомнить только Мортал Комбат и Титаник, да еще пару хитов от Тарантино. Матричная музыка не звучит, она пульсирует. Matrix не был бы Matrix`ом без музыки. Более того, фильм мог бы стать хитом даже если в нем не было бы ничего, кроме саундтреков. Сплошные звезды - тут и извращенец Мерлин Менсон, и немецкий Rammstein, и Prodigy.

Конечно, в Матрице, как и в любом фильме, можно отыскать пару недостатков. Например, обвинить диалоги в затянутости. Но мы не будем этого делать. Зачем? Matrix – герой дня, и пусть он останется таким. Купите кассету (только лицензионную! пиратское качество – фуфло!), DVD-диск, сходите, наконец, в ближайший кинотеатр. Фильм, заслуживающий Оскара, завернутого в пальмовую ветвь вместе с Тефи, нельзя пропустить. Matrix – это шедевр, эссенция безумия киберпанка, слитая с боевиками в стиле Джона Ву, лучшее, что было снято за последний год.

Режиссеры братья Энди Вачовски и Ларри Вачовски создали-таки шедевр, и они не собираются на этом останавливаться - Matrix изначально задумывался как трилогия. Только бы режиссеры не уронили планку, любое банальное продолжение убьет этот фильм. Поэтому мы будем ждать и надеяться на лучшее.

Станислав Шульга
(Продолжение. Начало в №9 за 1999 год)

Диспетчер атаки

Глава вторая

"Цель? Этих ребят надо было знать лично, чтобы понять полное отсутствие пафоса в их действиях. Они просто жили. Да, они делали нечто выходящее из ряда, но для них это было простой реализацией врожденного и приобретенного... Знаете, что я вам скажу... все эти надутые деятели, делающие из своих чувств товар и продающие любые подробности своей жизни тому, кто пожелает их купить, по-сути мало чем отличаются от тех, кто потребляют их продукцию. Почему? Подумайте сами. Могу дать ключ. Основа движения в жизни большинства, которое мы видим, - талант и заурядное тщеславие. Плюс стремление к оправданию этого тщеславия. Они прошли через это, оставили позади, знаете - как самолет обгоняет звуковую волну. Им не нужна была суета, шум и повышенное внимание. Они просто жили - напролом, но оставаясь в конусе тишины, не оборачиваясь на прошлое и не питая напрасных иллюзий на будущее..."

Лето 1999 года. Киев

Обычно здесь жаркий август. В полупустых офисах и конторах тоскливо тянутся недели, и неудачники обсуждают преимущества зимнего отпуска. Выходные не приносят облегчения. Гидропарк и Труханов остров заполняют толпы в плавках и купальниках, пиво и "Кола" уходят в глотки, а дым шашлыков смешивается с тяжелеющей жарой. Вечером люди спасаются в парках и аллеях Крещатика, у фонтанов на Рулетке и в маленьких дешевых кафе, которых изрядно прибавилось за последние несколько лет.

По воскресеньям он часто бывал там - на кольце или около фонтанов. Он пил пиво и чувствовал, как перегородка между полушариями становится тоньше. Зеркала. Левое и правое. Бесконечность, рожденная двумя зеркалами. Бесконечность диалога с самим собой. Работа мозга. Зеркала мутнели, покрываясь тонкой пленкой трещин. Потом они разлётались тысячами брызг, и бесконечность отражений пропадала.

Он безучастно смотрел на проходивших мимо. Иногда он поднимал голову, чтобы взглянуть на башню, и сравнивал время с цифрой температуры. Цифры, казалось, жили в башне и показывались одна за другой на багровой плоскости как волны прибоя. Рукотворное время, напоминающее о том, сколько тебе осталось. Маятник жизни для бегущих по улицам. Он опускал голову и смотрел на людей. Разговоры, жесты, деньги. Динамический обмен данными.

В четверг позвонил Огороднийчук и попросил о встрече. Он звонил только тогда, когда ему было что-то нужно. Они не виделись пару лет, но говорили так, как будто вчера сидели за столом и расстались лучшими друзьями.

Огороднийчук вышел из метро - как всегда бодро и энергично. Пиджак песочного цвета, кейс, кодируемый на много цифр, очки в тонкой оправе.

- Привет.

- День добрый.

Он открыл кейс. Появилась черная папка с логотипом фирмы. Макс поставил банку с пивом на выщербленное черное дерево скамейки.

Огороднийчук достал из кейса компакт-диск и толстую, страниц на триста, книгу качественной полиграфии.

Компакт был фирменный, с пухлым буклетом, на обложке которого был изображен светящийся маяк и расходящиеся от него круги света. Внутренний круг состоял из двух половин - готической латиницы с верхней надписью "Innercycle" и нижней - "Brotherhood IV".

- С каких это пор ты стал баловаться?

- Это не я. Что ты можешь сказать по поводу?

- По поводу чего?

- Что ты знаешь о производителе и об игре?

Макс повертел диск в руках и отдал его Дмитрию.

- Первая и вторая версии - клоны Quake II. Они не так задумчивы, как второй Hexen, но и не так тупы, как многое другое. Innercycle хорошо сбалансировали игру. Все как полагается - нелинейный сюжет и головоломки, которые не критичны для прохождения. Хочешь - отгадывай, хочешь - нет. Вторая фишка, которая подняла игру к верхушкам чартов - присутствие сильных характеров. Семь героев на выбор, каждый по колоритности приближается к Дюку. Да и цель игры стара как мир, но не слишком заезжена игровой индустрией, - поиски пропавшей возлюбленной. Никаких потуг на спасение мира от пришествия монстров и всего такого прочего. Самая обычная история о спящей красавице, - Макс отхлебнул из банки. - Третью версию Innercycle разрабатывала в изрядно обновленном составе, с новым издателем и в новом жанре. Центр тяжести сместился в Европу. Почти полностью изменилась концепция игры, из аркады она стала тем, для чего только через год придумали название. Это не ролевик, не аркада, не wargame и не стратегия, а совершенный микс. Но какой... Кроме того, они создали он-лайновую версию пространства. Тут, собственно, и начинается самое интересное. Для того, чтобы подрубиться в сеть, существовало два варианта. Первый - ты платишь чисто символическую абонентскую сумму. Второй - бесплатный, но для этого в контору нужно отослать протокол своей игры, другими словами, записанную тобой дему прохождения. Протокол мылился на их сайт, а через неделю ты получал доступ.

- Так, а что с сюжетом такого интересного?

- Я считаю, что это самая сильная сторона продукта. Даст фору всем остальным еще на пару лет вперед. Я давно ждал, когда за дело примутся талантливые люди. У того же Толкиена достаточно тривиальный сюжет - плохие и хорошие дерутся за вещь, которая может изменить основы мира. Но как мастерски раскручено... Даже в переводе чувствуется стиль. Они привлекли специалистов, как я думаю, чтобы организовать хороший сюжет, и не в последнюю очередь - дизайн игры. За последние несколько лет все уже попривыкли к хорошей графике и звуку. Сейчас без этого вообще на рынок не пролезешь. Кто раньше занимался играми? Вчерашние фанаты, которых хватило на большее, чем сделать уровень с хорошим дизайном. Они знали, как разработать графический движок, как продвинуть игру на рынке, но идеологов вроде Михазля Абраша или Сида Мейера было наперечет. Не было людей, которые смотрели бы на игру не как на потенциальный блокбастер, который протянет сезон, а как на вещь, которая пришла, осела и уходить уже не собирается. Вне зависимости от того, что делают конкуренты. Слушай, я все-таки не пойму, ты-то с чего начал игрушками интересоваться?

- У шефа сын конкретно на этом деле подвис. Парень сейчас в том самом интересном возрасте, когда голова у родителей болит сильнее всего. Оканчивает лицей, надо куда-то идти дальше, ну и все такое... Хлопец сам по себе резкий, весь в отца, приходил он к нам одно время - Дюка по сети гоняли. А последние полгода

отпало все - кроме Brotherhood. Шеф не понимает, что происходит. С одной стороны, парень вроде потише стал, с другой - в доме появляется такая литература, что папа с мамой только ахают на свою неразвитость. Шеф говорит, что они практически не общаются. В принципе, никаких явных отклонений или признаков шизы, но отчуждение практически полное. Только "здрасьте-досвидания" утром и вечером. В дни игры у него даже ритуал появился, что-то вроде медитации перед компьютером. Шлем раскрашен в боевые цвета, перчатки с иероглифами. Шеф в панике. Ему нужен человек, который сможет дать более-менее трезвую оценку происходящего.

- Х-мм... А я тут причем? Пусть идет к психологу.

- Ты же одно время занимался сектантами...

- Дима, я не профессионал. Я тихий клерк из конторы. Я читаю журналы и одинокими холостяцкими ночами играю в игры. А что, все так серьезно?

- На него как посмотришь... Совсем извелся.

- Так что тебе надо? Я пока никакого криминала не вижу. Парень фанатеет от игры, резковат в манерах и созревает. Скоро начнет бриться, забросит игры и переключится на девочек. Переморгать надо твоему шефу.

- Да он тоже так думал. Но дело в том, что есть киевский клан Brotherhood. Две недели назад трое ребят оттуда вырубились, практически одновременно. Я не силен в психологических терминах, но все трое впали, скажем так, в депрессию. После одного и того же сеанса игры в сети. Помнишь эту историю с японским мультиком? Что-то похожее.

- И как они сейчас?

- Да вроде оклемались. Только сам понимаешь, сидеть и ждать очередного кризиса никто не хочет.

Макс бросил пустую банку в урну.

- Нечто подобное я ожидал.

- Что ты имеешь в виду?

- Техника реализации не случайна. Они сделали сильный графический интерфейс, очень много символов, надписей на стенах, проработанные ритуалы посвящения в следующий ранг, в общем, все примочки - не просто на высоком уровне. Там мощный подтекст. Я не пытался его раскрутить, но я его чувствую. И я ему сопротивляюсь. Из-за этого я не прошел до конца третью версию. Тут идут вещи на уровне второго диалога. Что-то вроде Джойса, но не в виде текста, а в виртуальном пространстве. Важен не процесс игры - важен побочный результат. То, что тебе сказали не прямо, а как бы косвенно. То есть, скажем, если я хочу тебя послать, я говорю не "иди ты к маме", а что-то вроде "знаешь брат, я бы тебя послал к маме, но я этого делать не буду". Понял? Формально я тебя не послал, а фраза прозвучала. То есть пользователь воспринимает Brotherhood просто как хорошо сделанную игру, которая на самом деле работает как черт знает что. Знаешь, я всегда боялся, что до техники доберутся попы.

- Очередная тоталитарная секта? - Дмитрий усмехнулся.

- Не знаю. Скорее всего - нет. Сделать хит можно двумя способами. Опять же, текст и подтекст. Знаешь, как штампуют попсу? Вполне определенный ритм и частота повторения ключевой фразы. Ты понимаешь, что это чушь и ерунда, но в мозгах все равно оседает. Здесь что-то похожее. В игру играют не только потому, что она стильно сделана, но и потому, что кто-то обратил серьезное внимание на подтекстовый момент...

- Ну, так что?

Макс потянулся к рюкзаку за второй банкой.

- Давай так. Я посмотрю на это дело. Посмотрю, что делает там этот парень, а если будут видимые признаки того, что графика несет какой-то сильный суггестивный момент, будет повод бить тревогу. До этого, я думаю, беспокоиться не стоит.

- Хорошо. Когда ты будешь готов?

- Не раньше чем через месяц. Четвертую версию я еще в глаза не видел. Дима, я понимаю, что тебе нужно побыстрее, но раньше не выйдет.

11 октября 1999 года. Киев

Шел дождь. Он стоял в Трубе, и смотрел на приколы очередного выпускника института культуры, который не смог найти работу по специальности. Парень управлялся с чем-то похожим на лассо и бегал за прохожими.

- Привет.

Шершень, Саня и Миша стояли за спиной. Они обменялись взглядами и вошли в дешевое кафе. Они взяли по пиву, хот-догу и отошли вглубь заведения.

- ...Это как-то связано?..

- Косвенно - да. Похоже на "Внешний сценарий". В некоторых моментах - почти как по инструкции.

- Ну, хорошо. Что ты предлагаешь?

- Проверить, так это или нет. Пока все. Что скажете?

Шершень вытащил сигарету.

- Я не против поиграться, один вопрос - зачем? Смеха ради? "Внешний сценарий" создавало человек сорок, если считать обсуждение в релкомовских конференциях, и еще столько же, если говорить о европейских серверах. Легко можно предположить, что кто-то из обсуждавших занялся похожим делом или кто-то, следивший за конференцией, оставил себе заметки на память.

- Ага, кто-то вроде Брахмана, который, как ты, кстати, предполагал, направлял обсуждение именно в такое русло.

- Сашуня, ну хорошо, нам-то чего с этой ерунды будет? Я не против потратить время, деньги, только что ты будешь с этого иметь? Приглашение поработать в цивилизованной стране?

- Если бы мы думали о том, что будет, когда начинали ходить к сектантам, то не было бы вообще ничего. А сколько создавалось планов по поводу организации частного агентства, которое будет вытаскивать детей из лап нечистоплотных проповедников, сколько рассуждали о перспективности этого дела... Ты, между прочим, больше всех. А когда столкнулись с реальным положением дел, то две трети планов накрылось медным тазом.

- Ну, какие-то результаты были...

- Были, и неплохие. Только эти результаты имели не слишком много общего с тем, что мы планировали. Я думаю, если мы затеем разговор и потихоньку выясним, что к чему в этом королевстве, то ничего страшного не случится.

Шершень выпустил струю дыма.

- Как хотите. Вы уже что-то наметили?

- Расклад следующий: допустим, Innercycle действительно имеет еще какую-то цель. Какой еще может быть способ привлечь внимание, кроме битья стекол? Нарушить баланс, используя все те же правила игры. На мой взгляд, это даст, по крайней мере, два результата - с одной стороны, мы нарушим их схему, создав некое подобие хаоса. Если, конечно, они действительно работают какую-то схему. С другой, и это уже чисто технические вещи, можно попытаться создать перегрузку мощностей на какой-то группе серверов. Вылетающие время от времени фрагменты сети и бардак в игровой вселенной тоже могут заставить их заговорить с тобой.

- Вообще-то, игра неплохо сбалансирована...

- Макс, я не собираюсь заниматься gamer killing'ом, созданием запрещенных артефактов и тому подобными глупостями - это не более чем варварство. А насчет баланса... Сколько у тебя сейчас айконов?

- Шесть.

- Шесть. Факт того, что подобрался к уровню Мастеров Зеркал, уже есть признак некоторого дисбаланса. У меня четыре айкона. Если мы уговорим вот этих двоих добраться хотя бы до твоего уровня и поднимемся еще на три-четыре ступени сами, то у Inner возникнут серьезные проблемы.

- Ты уверен? Насколько я знаю, айконы нельзя набрать простым налетом часов или выполнением миссий.

- Ага. Поиграть захотелось? - Макс хитро улыбнулся.

- Нет, я просто хочу понять, как можно получить на руки козыри. Если бы это было все так просто, как вы тут говорите, то пространство рухнуло бы и без нашей помощи.

- Айконы - это интегральный параметр, по которому они оценивают творческие способности игрока. Первый: количество и масштабы знаковых систем, с которыми ты можешь работать. Большинство игроков не знают, что такое, допустим, Озерная школа или движение полу-

братьев в средневековой Италии. Если ты достаточно эрудирован и способен создавать связи между различными фактами или элементами различных идеологий, то это уже большой плюс. Второе - твоя способность к принятию решений и более-менее развитые способности к прогнозированию и анализу, то есть степень конкретности твоих выводов, а не просто абстрактные рассуждения о предмете. К третьему относятся твои психологические данные. Ты можешь быть зверски умным и начитанным, но твоя нерешительность портит все дело. Вот то, как это вижу я. Не хочу перехваливать вас, ребята, но для вас с Сашкой перепрыгнуть через пятый знак не составит большой проблемы. Андрей, у тебя какой пояс?

- Первый кю в шотокане.

- Сколько тебе нужно, чтобы получить то же самое, допустим, в кекусинкай?

- Х-мм... Если бросить курить и пить, поменьше общаться с женщинами, скакать за один квалификационный экзамен через два-три пояса... Я не думаю, что еще пять лет. Скорее, год-полтора.

- Ты уже проделал эту работу, и тебе не нужно пять лет на то, чтобы учить ката и сбивать поверхности для преодоления тамэсивари. В сущности, тебе остается пройти лишь формальности экзамена. Понял? И тут то же самое. У нас есть подготовка - мы читали книги, ходили в секты и упражнялись в принятии решений. В пространстве Brotherhood ты, думается, не будешь выполнять уже сделанную работу, а просто сдашь ряд квалификационных экзаменов и формально подтвердишь свой статус. Понимаешь?

- Ага. Мы, конечно, уже такие крутые...

- Что есть, то есть. Каждый некогда из нас потратил немало времени на то, что большинству приходится делать в игре сейчас. Ну, так что?

- Попробовать можно.

- Андрей, что ты?

Шершень глубоко затянулся.

- Сколько это потребует по времени?

- Месяц для того, чтобы достичь мало-мальски пристойного уровня...

- Ну, ребята, я вас слушаю и прямо любуюсь. Хорошо, что это уже не в первый раз... - Шершень выпустил через ноздри две струйки дыма. - Никак, впадаем в детство?

Все засмеялись.

- Не знаю... Мне надо подумать. То, что предлагает Миша, звучит складно, но надо понять, какие задавать вопросы. Я почти уверен в том, что запланированный диссонанс мы сможем внести - ломать не строить. А вот когда пойдет, если пойдет, серьезный разговор, тут начнутся шахматы. Моя идея понятна?

23 октября 1999 года. Киев. (Brotherhood)

Он быстро вошел в форму и взял хороший темп. Вначале им двигала привычка делать все так, как будто это - в последний раз.

Он видел воинов и пилигримов, которые воевали с призраками виртуальности, нанося раны и убивая врагов, истекавших потоками двоичного кода. Они управляли отрядами и армиями, существовавшими только в воображении, дополнявшем картинку на мониторе полуреальными ощущениями. Создавали вещи и тварей, ужасающих в своей мощи и объемах поглощаемых ресурсов силиконовских графических станций.

Он был участником ритуалов, превышавших по масштабу открытие последней Олимпиады. Он шел и бился бок о бок с великими рыцарями и мудрецами, творя великие и малые дела, создавая историю виртуального мира, - с теми, кто в реальной жизни были студентами, мелкими служащими, продавцами софта, обывателями... Обычными людьми, которым Сеть дала возможность почувствовать себя героями древности, найти верных друзей и достичь заветной цели, заново переписать свою судьбу.

Он смотрел на этих электрических героев и понимал, что здесь собираются преимущественно те, кто пока еще не определился со своим местом в жизни. И еще - те, кто успел устать от закатов и восходов. Первым не хватало жизненного опыта и острых ощущений, у вторых было слишком много воспоминаний, как правило, не слишком приятных. И те, и другие искали. Первые новых развлечений, вторые - спасения от вопросов и сомнений, превращавших их сознание в сплошную язву, от неврозов и ночных кошмаров. И те, и другие боялись. Первые неизвестности реального мира, вторые - новых потерь.

А Сеть - Сеть давала им безопасность. Сеть меняла их лица, Сеть создавала их новую индивидуальность, которая подчас превращалась в мощное альтер эго. И Сеть же высасывала их силы и время. Они становились рабами своего электрического "Я".

И те, кто сидел на операторских креслах Мастеров Зеркал - тоже искали. Они вымывали из песка крупинки золота, тех, кто пришел в нереальный мир Brotherhood не в поисках развлечений или спасения от жизненных неурядиц. Тех умных и сильных, пока еще достаточно молодых для того, чтобы понять, насколько и чем они сильны. Из них нужно было сформировать авангард, который в и реальной жизни сможет делать то, чему его научили в виртуальности.

Он носил обычную форму, не отягощая ее лишним оружием и аксессуарами. Он выполнял миссии без эффектов, но всегда четко и с хорошим опережением по времени. Его напор никогда не переходил в браваду или кураж. Он просто делал дело. Он работал. Как всегда. Как умел. Ничего особенного. Он не ловил кайф, как большинство. Он шел, ломая на своем пути ровно столько, сколько было нужно - не более.

Но у него, конечно, была своя цель. Он шел по следу. Он шел к то-

му, чтобы стать х-фактором, который не учли разработчики вселенной, парадоксом, с которым необходимо считаться. "Прозрение" айконов давало ему возможность приблизиться к Мастерам Зеркал, стоявшим за механикой игры. И - ее целями.

***** Архив Диспетчера**
Файл Brotherhood Chapter_2.doc

"... В начале времен Создатель дал людям пять вещей - данхаров, которые должны были облегчить их путь к совершенству и приблизить наступление Эдема. Но природа человека не была готова воспринять замысел Создателя - данхары стали предметом раздора племен и народов, ведших продолжительные войны за обладание ими. Сами данхары обладали мощью, используя которую человек мог создавать волшебные предметы, оружие, заклинания, продвигаться на пути к совершенству или наоборот, прогрессировать на стезе тьмы. Дело осложнялось тем, что каждый из данхаров состоял из нескольких частей, которые также несли силу, но сила та была либо темной, либо светлой - никаких промежуточных градаций. Только соединение всех частей одного из Великих Данхаров давало возможность создавать совершенные предметы, не причиняющие вред игрокам. Из этого вытекает сверхзадача - найти и свести воедино все пять Вещей либо достигнуть просветления путем поисков и переживания ряда "откровений". Пути познания могут быть самыми разными, они доступны как одиночкам, так и кланам, племенам и даже народам.

Единственным сообществом игроков, владеющим полным Данхаром, является Братство.

Строго говоря, единого сюжета нет - есть сверхзадача, правила игры и десяток возможных путей, ведущих к достижению промежуточных целей, которые охватывают основные игровые концепции - аркаду, квест, ролевик, стратегию. Понятие "линейность" - неприменимо совершенно, деление на зоны чаще всего имеет значение только для игроков - вторжение на территорию враждебной группировки может плачевно сказаться на виртуальной судьбе игрока.

Пространство поделено на семь царств, каждое из которых имеет границы с двумя другими, а также существует точка пересечения всех семи границ. Она расположена в морской зоне и носит название Гавань Семиосности. Это остров, на котором проходят общие сборы игроков и заключаются крупные дипломатические союзы.

Пространство делится на две крупные структуры - Зона Городов и Область Героев. Принципиальное различие состоит в том, что в зоне Городов существуют жесткие законы, нарушение которых ведет к изгнанию за пределы городских стен. В Области же законы отсутствуют или устанавливаются теми, кто достаточно могуч, чтобы содержать собственный домен. После того, как держатель приводит в порядок свои земли, доводя их до уровня порядка в близлежащем Городе, границы Области смещаются - Область отступает. До этого - каждый волен творить все, что он считает нужным и что позволяют его возможности. Таким образом, Область служит своеобразным резервуаром для агрессивного стиля поведения игроков и реализации того потенциала, чаще негативного, который они не могут претворить в жизнь в пределах Города.

Вследствие этого такое явление, как player killing или "убийство игрока", которое одно время являлось проблемой для других пространств, полностью узаконено. У игрока есть выбор - идти за стены или не идти. Ты ничем не ограничен в своих действиях, но за это надо платить - никто не защитит тебя от произвола более сильных игроков. И именно из-за этого пространство не исключает игроков пожизненно. Изгнанники остаются в Области, какими бы тяжкими не были их преступления.

Передвижение из Области в Города не ограничено, если, конечно, игрок не стал изгоем во всех семи царствах мира. Для таких проход будет закрыт и закрыт надолго. Преступник может восстановить свои права горожанина, выполнив ряд заданий, которые определяются старшинами Города, где он хочет найти убежище.

Негласное противостояние Города и Области является источником той интриги, которая привлекает игроков. Динамика и играбельность питаются от постоянного наличия "той стороны". Ты можешь оставаться в пределах Города, выполняя функцию, которая дана тебе "свыше", а можешь стать вольным стрелком, единоличным хозяином своей судьбы. Игроки, которые большую часть времени проводят в пределах Области, а в Городе появляются только изредка, формально являются жителями пограничных поселений и время от времени обязаны выполнять задания старшин.

Одно из основных направлений игры - расширение жизненных пространств Городов, сведение к минимуму площадей Внешнего Мира как источника агрессии и темных сил. Если отвлечься от деталей, то в целом эта схема есть вариация на вечную тему противостояния порядка и хаоса и - роли человека в этой борьбе. Здесь творчество выступает как преобразующий элемент, орудие претворения хаоса в порядок. Говоря проще - в случае науки мы имеем движение от познанного к непознанному, в культуре - создание гармоничных образов из разобщенных элементов (хаос звуков природы и гармония музыки). Это накладывает отпечаток не только на интенсивность игры - изменяется тактика поведения играющего. На первый план выступает не разрушение или уничтожение противника, а преобразование.

Помимо стандартных параметров игроков (здоровье, сила, магические способности, опыт и так далее) существует еще один параметр, не имеющий аналогий ни в одной игре - "айконы" (icons). По идеологии игры путь к просветлению лежит через "прозрение" "своих" айконов. В начале игры декларируется соответствие каждому играющему определенной последовательности айконов (аналогия - поиск имени Бога по комбинациям букв Торы в еврейской Каббале). Каждому играющему соответствует последовательность из одиннадцати знаков. Раскрытие собственной последовательности приводит к усилению и изменению некоторых качеств играющего. Познание своих знаков легче всего происходит в структуре Братства. Иерархи (Мастера Зеркал) дают задания кланам или отдельным лицам, которые, в случае их успешного выполнения, повышают свой рейтинг, а иной раз - получают аудиенцию, где встречаются с Великим Данхаром. Аудиенция в большинстве случаев заканчивается прозрением одного из своих айконов. С другой стороны, членство в Братстве ограничивает свободу игрока. Он или она не могут выполнять более привлекательные задания других группировок, законы обязывают игрока присутствовать на ритуальных действах Братства и подразумевают почти полное и безоговорочное подчинение приказам. За отступничество следует изгнание из структуры и запрет на какие-либо действия в зоне владений Братства. Тайное вторжение наказуемо, вплоть до виртуального убийства игрока. В этом случае его стезя в пространстве начинается сызнова.

Октябрь 1999 года. Киев

Мясо тушилось на медленном огне, по кухне разносился теплый уютный запах субботнего обеда.

- Что тебя настораживает в айконах?

- Само их присутствие и их чис-

ло. Принцип работы внешних и внутренних айконов полностью повторяет принцип работы текста и подтекста. То, о чем я говорил, помнишь? Мощно организованный подтекст. Заметь: последовательность внешних знаков, той или иной магии или использования артефактов для тех, кто не знает ни одного своего знака, работают одинаково. Для тебя и для меня они работают одинаково, а для парней они работали по-разному. Действия отличаются - чем больше знаков знает человек, тем больше действий он может совершать. Тем он сильнее. Что делает автор, когда пишет книгу? Если он не журналист и не хроникер, которому важно дать простую информацию о том, что произошло - он организует текст и подтекст. Пятьдесят на пятьдесят. Теперь берем двух человек. Того, кто видит только буквы и того, кто может раскодировать подтекст. В обоих случаях воздействие будет отличаться, если они оба будут использовать полученную информацию в качестве руководства к действию. Понял? То же происходит в Brothehood. Играющий получает не просто знаки, он получает алфавит, с помощью которого повторяет работу писателя, философа или борзописца из "Киевских ведомостей", только его действие на окружающих имеет более выраженный эффект. Он может создавать, уничтожать и преобразовывать. Практически неограниченно.

- А причем тут число?

- Максимальное число айконов, которое может раскрыть в себе играющий - одиннадцать. Это больше, чем число заповедей и пальцев на руках. Это меньше, чем число месяцев, апостолов и чертова дюжина. Оно плохо расшифровывается в сторону семи мудрецов, Троицы, четырех истин Будды. Оно больше, чем число цифр и слишком мало для любого из существующих алфавитов. Оно нечетное, а значит - асимметричное, его нельзя поделить на два без остатка. Число-урод. Число-еретик. Оно призвано вселять беспокойство, потому что не принадлежит ни богу, ни дьяволу. Понимаешь? Его нельзя обоснованно соотнести ни с одной из распространенных знаковых систем. Число "11" уводит от поисков аналогий в существующих культурах.

Макс помешал мелко порубленные куски мяса и лука. Отложив сторону лопатку, он достал из навесного шкафа банку с консервированными томатами.

- Так ты будешь есть или нет? - Миша кивнул головой.

Макс открыл баночку и, ничтоже сумняшеся, бухнул в глубокую сковородку все содержимое.

- Виртуальность на сегодняшний день обладает грандиозными возможностями для контроля и манипулирования действиями человека. Айконы в этом процессе - индикаторы прогресса, того, как и куда двигается человек и как нужно корректировать действия.

- Это как-то обосновано или просто твоя очередная гипотеза?

- Я наблюдал нескольких ребят. После "прозрения" айкона менялось не только облачение, "лицо", менялся характер игры. Игрок начинал совершать поступки, не вписывающиеся в то, что он делал раньше. Знаешь, похоже на то, когда влюбленный понимает, что чувство взаимно и ему простят все его недостатки. Где-то появлялся отвяз, где-то игрок начинал осторожничать. Там куча мелочей, я проанализировал несколько участков игры, так что с любым психологом могу поспарринговать. Во всех трех случаях с разной степенью интенсивности и индивидуальной окраски наблюдалась одна и та же тенденция. Эти ребята слишком шустро рванули.

- Давай я попробую. - Миша надел очки и пододвинул стул. - Игрок переживает эмоциональный подъем, первый, второй, третий раз, а потом чувствует, что больше так не может, и здесь возможен срыв.

- Нет. Принципиально не так... - Макс наклонился над сковородкой и вдохнул медленно клубившийся пар. - ...Ты думаешь как тот, кому нечего больше хотеть. Здесь не стоит задача порабощения. Вообще ни в каком виде. Нет цели переживания перехода на новую ступень. Новый айкон - это новое ощущение реальности. Не только виртуального пространства. Человек испытывает подъем, не только в виртуальном пространстве.

- Но сам момент...

- Спорить не буду, что-то вроде интеллектуального оргазма человек переживает, - он подошел к кухонному шкафу и вытащил пару тарелок. - Возьми хлеб... Когда через тебя идет огромное количество структурированной информации, начинаешь находить ответы на давние вопросы, причем не на один, а на много сразу. Ты чувствуешь что-то вроде истины откровения. Но все дело в том, что дело касается не только адреналина в крови. Меняется мировоззрение.

- Не совсем...

- Черт... - он затушил огонь и натянул на правую руку толстую варежку. - Простая аналогия: интеллект - это умение играть в игру по правилам - дважды два четыре, действие равно противодействию, знание того, где игру можно нарушить с минимальными потерями. Мировоззрение ограничивает пространство площадки. То есть можно хорошо играть в настольный теннис и не видеть дальше, - он взял сковородку. - Тебе сколько? Нормально?.. Высоколобый, который хорошо разбирается в макроэкономике, обязательно проколется, если не будет понимать особенности национального характера. Никакой интеллект не спасет. У американцев никогда не приживется система пожизненного найма, как у японцев. Наши бригадные никогда не будут работать так, как это делает якудза. Brotherhood дает человеку новое мировоззрение, и вследствие этого кайф длится не пару минут, не один час, а до следующего прозрения, по затухающей. В зависимость тут никто не впадает, - Макс присел за стол и взял вилку.

- Так что же, по-твоему, произошло? - Миша начал медленно жевать мясо.

- Расширение границ, даже если это происходит медленно, всегда подразумевает их крушение, или, по меньшей мере, какой-то их части. Человек на какое-то время остается открытым, что-то внутри становится зыбким... короче, начинается дрейф. Он оказывается перед необходимостью формировать новую систему, новые объяснительные принципы. В идеологическом плане такой человек - болото. Безвременье. Идет процесс осмысления свежих идей, восприятия их не просто рассудком, а, грубо говоря, шкурой. Рецепторы начинают работать по-другому, появляются новые установки, отношение к людям, вещам, к собственному прошлому, к планам. Переоценка ценностей. Рассудочные построения ломаются от нашествия извне. Только что они защищали, а теперь плоть оголяется, и нужно срочно строить новую защиту. Срабатывает инстинкт самосохранения. Есть, как я думаю, два выхода из положения. Первый: процесс проходит быстро, происходит закрепление новых границ. Безвременье заканчивается безболезненно и с минимальными потерями для нервных клеток. Во втором случае все затягивается. По ощущениям это напоминает дрейф без особого направления, просто ощущаешь движение, а куда - бог его знает. Есть такой термин - "переживание бездны". Извне идет информация, которая попадает на незащищенную рассудочными построениями плоть. Ну, зубы тебе лечили? Электрошок на оголенный нерв. Человек не в состоянии отфильтровать информацию. System overflow. Кранты. Или человек уходит и спивается, или полный финиш.

- Мясо стынет. Так что, имеет место второй вариант?

- Вероятнее всего. - Макс нако-

лол кусок мяса, прожевал и продолжил. - ...Но и в первом возможна другая ситуация. В новой системе происходит закрепление идей, которые работают на самоотрицание и отрицание всей системы. Конкретно зто может колебаться от легкого недоверия ко всему, что движется и разговаривает, до открытой агрессии в себя и вовне. Система стабилизируется на какое-то время. Появляются мысли, которые не работают как источники внутренней коррозии. В дрейфе можно чувствовать различное отношение к предметам в одно и тоже время. “Это” может быть и тем, и тем, и этим. “Троянский конь” оставляет один из вариантов. Система стабилизируется. Простой пример - нигилизм. Мог быть и такой вариант. Кто-то из них вышел из сессии откровения с психологическим “троянским конем”. Долго такое в себе таскать нельзя. Нужно либо нейтрализовать, либо уничтожить, иначе может снова начаться дрейф...

- У них есть механизмы, с помощью которых они могут организовать дрейф и “троянского коня”?

- Есть вещи, которые так или иначе выводят человека из равновесия и приводят либо к новому ощущению жизни, либо к деградации. Эти ребята работают с парадоксальностью, которая иногда перерастает в активную интервенцию. Прозрение раскрывает творческие способности, но за зто человек платит риском потерять целостность мироощущения. У них есть зти рычаги. Виртуальность позволяет им организовать парадокс, который станет для тебя откровением.

***** Архив Диспетчера**
Файл Two ways to go.doc

“Парадоксальность. Мастера-дзен практиковали парадоксальность поведения, когда объясняли своим ученикам, что такое сатори. Даже если принять во внимание, что кроме анекдотов от зтого немногое осталось, в зтой методике был свой смысл. Они пытались расширить рамки сознания тем, что показывали парадоксальность явления, сосуществования противоречий в одном неделимом. Чем больше сторон явления ты способен увидеть, тем больше возможностей развития дальнейших событий ты можешь предположить, тем полнее твое представление о мире. Тем меньше остается ситуаций, которые являются для тебя тупиком, если переводить разговор в плоскость управленческих дел - тем меньше ситуаций, которые ты не можешь разрешить. Парадоксальность ломает твои старые представления, которые включали не все черты, характеризующие явления, или ломает те логические системы, которые не предполагали такой ход развития событий. Она позволяет действовать более гибко. Она может быть легкой, но тогда ты так и остаешься в тупике. Или разрушаешься как личность. Как говорится, либо зто сделает тебя, либо поломает. Чем “тяжелей” парадокс, который ты воспринимаешь разумом, тем шире может стать твой взгляд на жизнь. Или тем глубже будет твоя травма. Есть предел для каждого. Предательство близкого друга или любимой - парадокс. Ты верил ей, а она сделала то, что никак не совмещалось с твоим о ней мнением. Но есть и более глубокие парадоксы. После какого-то момента деформация становится необратимой.

Парадокс - явление, которое существует, факт, который так же необъясним, как и неоспорим, поступок, последствия которого не прогнозируются. Парадокс тормозит принятие решения. Подчас он ставит в тупик очень надолго, заставляя человека возвращаться к размышлениям раз за разом. Зачастую это обусловлено не действительным состоянием дел, а той знаковой системой, которой пользуется человек, осмысливая явление.

Идеология или теория содержит набор стандартных ситуаций, описаний фактов. Но есть группа фактов и событий, которая не объяснена знаковой системой. Развитие теории или идеологии определяется зтим необъясненным, знак стремится описать все, но ситуация, в общем, всегда одна и та же - есть граница между известным и непознанным. Парадоксы лежат по ту сторону знаковой системы. В другой знаковой системе те же события не являются парадоксами. Следствие - парадоксы искусственны. “Это было”, и все наши рассуждения о том, почему зто произошло, никак не изменят прошлого.

Отказ от догм - то, что называется свободой мышления. Приверженность догмам и безграничное фантазирование - две крайности, которые могут привести к одному и тому же результату. К неверному решению. К сбою в цепи. Умение балансировать между следованием догмам и полетом фантазии. Пример: есть причина, и есть следствие, которое для нас составляет проблему. Следствие явно, причины не ясны. Часто подход к решению проблемы начинается с поиска причин и объяснения их. Но не всегда знание причин может помочь нам в решении проблемы. В зтом случае есть смысл вовремя отказаться от попыток найти корень. Имеем ситуацию, и можем сделать прогноз ситуации. И действуем, исходя из условий, которые есть, а не из причин, которые к ним привели. Ударение перемещается с предыдущего звена цепи на то, которое непосредственно и есть проблема. Ответ на вопрос “откуда мы здесь?” еще не есть гарант того, что мы пойдем туда, куда нужно. Всем давно известно, что война - зто кровь и грязь, но, тем не менее, войны продолжаются и жестокости в них не меньше, чем три века назад. Есть моменты, которые перевешивают наше знание о предмете и заставляют действовать совершенно по-другому.

Мы можем знать, но семя нашего знания падает на почву нашей природы, реакций, которые отлаживались миллионами лет, наших характеров, слабостей и неспособности владеть собой. “Обстоятельства сильнее нас”. Какие обстоятельства? Не те ли, что внутри нас? А, ребята? Единицы могут доходить до вещей, которые позволят нам изменить положение дел. Но зти тексты тиражируются в ежедневных газетах. Они вызывают реакции, спектр которых колеблется от разрушения всего, что лежит вокруг, до полного бездействия.

Мозаика. Рисунок характера. Ум, терпение, твердые моральные убеждения. На всем зтом можно поставить жирный крест, если нет умения разговаривать с людьми и понимать их поступки. Выпадение всего лишь одного-двух злементов, качеств может свести на нет все благие порывы и знание о корнях.

Можно призывать и доказывать

о необходимости. И вопрос не в том, верны эти постулаты или нет. Даже если это истина, которую все так долго ждали. Все будут кивать головами, а потом разойдутся по углам и будут продолжать делать так, как делали до этого.

Расширение рамок. Уменьшение количества фактов, которые являются парадоксами, тормозящими действие. Расширение мировоззрения. Пустыня парадоксов не так страшна, как это может показаться с той высоты, где мы стоим сейчас. Она кажется пустыней, пока мы стоим на этой башне и боимся построить другую.

Октябрь 1999 года. Киев

Дмитрий плавно затормозил на перекрестке.

- К чему это может быть привязано? Не знаю, Дима. Одно дело - просто научить человека каким-то вещам, дать ему представление о предмете, навыки. И качественно другое, когда практикуется активная интервенция в сознание, регулярная встреча с парадоксальными ситуациями и событиями. Они делают и то, и другое. Но если первое у них стоит на уровне пассивного контроля, они просто дают возможность человеку что-то сделать и смотрят, что получится, то второе предполагает целенаправленность.

- Как насчет предположений?

- Плюс-минус бесконечность. В том, что идет нечто, напоминающее ролевое кодирование, я уверен. Кастовая система общества, военачальники-стратеги, исполнители всех уровней. Человек может не воевать, он может организовать хозяйство и заниматься мирной торговлей или бродить по царствам, созерцая красоту графического движка. Из этих кубиков можно составить все, что угодно. В момент истины, когда они прозревают следующий айкон, идет закрепление сценария поведения. Человек говорит себе: "это я делаю хорошо, а это плохо". Чем дальше, тем лучше усваивается урок. И хочешь - не хочешь, а, вернувшись в реальность, ты будешь стараться делать то, что у тебя получалось хорошо там. Вплоть до смены места работы и образа жизни.

Загорелся зеленый, и BMW так же плавно тронулся по проспекту.

- И когда ты ожидаешь результатов?

- Каких результатов? Я ничего не ожидаю. Трудно сказать, но, скорее всего, мы столкнулись с долгосрочным проектом. Они не предсказывали конца света в этот август, они не повышают тарифы за сетевую игру, они не занимаются политической пропагандой. Три года они уже крутят это дело. Трудно сказать что-либо определенное, когда даже не знаешь, на каком железе работают Innercycle. Каков уровень контроля за реакцией игрока? Новая конфессия, политическая идеология, прорыв на рынке? Если бы знать состав и уровни играющих... Они могут комбинировать будущие команды уже сейчас, оценивая общий уровень коллективной игры. Потом свести этих восемь-десять человек вместе и дать катализатор. Для такого дела много людей не надо.

- В смысле?

- В смысле... Нескольких человек достаточно для того, чтобы начать дело. Более того, достаточно дать одному условия для диалога. Если бы не было "Аквариума", не было бы и Гребенщикова. Может, был бы еще один хороший бард-песенник, но не было бы культовой фигуры для целого поколения. У человека была возможность для диалога. Он толкал идеи, остальные откликались, дорабатывались детали - и пошло. Шел постоянный резонанс со средой. Если бы не было толпы вокруг самого "Аквариума", то они не протянули бы долго. Одиночки долго не выдерживают. Говорить с самим собой на протяжении нескольких лет - можно закончить в психушке. Вспомни Doors и Queen. Умер Моррисон, умер Меркюри, и все, тема накрылась. Ушел человек, которому была нужна среда. Такие образования стабильнее, чем, например, Beatles, где, по крайней мере, трое были лидерами. - Макс усмехнулся. - Апостолов было всего двенадцать, а посмотри на последствия...

- Кто, по-твоему, занимается этим?

- Не знаю. Не могу понять, кто может использовать такой инструмент.

- То есть?

- В любом случае, идеология использует диалог. Изменился лишь его характер и качество. Раньше адепты могли применять статичный канон, не менявшийся с годами, и индивидуальную работу. Популярность философской системы или учения зависела от того, насколько хорошо отец-основатель мог совместить в тексте общие вещи и детали, которые могли привлечь людей больше, чем громкие декларации. Чем более "всеохватным" был текст, тем больше людей он мог заинтересовать, но терялось качество и точность описания. Общий характер текста уже предполагает то, что часть информации будет искажена. Отсюда источники ересей. Популяризация учения, особенно во времена, когда еще не было книгопечатания, происходила по длинной коммуникативной цепи - от адептов через менеджеров среднего звена в виде настоятелей и проповедников до паствы. На каждом участке цепи происходило искажение информации. Отсюда требования к чистоте учения и неприкосновенности канонического текста. В любом случае мы имеем первое: искажение первоначального текста, второе - медленная скорость диалога и третье: необходимость учитывать особенности каждого. Чтобы корректировать искажения передачи, нужно было ускорять обмен. Вместе с этим нужно было говорить человеку те слова, которые он мог бы услышать и воспринять. Чье-то воображение поражает Страшный Суд, чье-то - страдания Йова. Где-то надо усилить эффект, где-то сместить акцент. Понимаешь? Библия каждый раз должна переписываться заново. Искажение канона недопустимо, потому что прогнозировать влияние изменений было невозможно. Вожжи выпали бы из рук. Коррекция искажений занимала в лучшем случае часы, обычно - дни и недели. В общем, дилемма: либо качество и малая популярность, либо количество, но повышенная склонность паствы к ересям и отступлениям. В Innercycle решили проблему скорости диалога и индивидуализации текста.

- Ну и что? Почему бы тем же католикам или англиканам не заняться этим делом?

- Да очень просто. Высокая сложность контроля.

- В смысле?

- Главный камень преткновения любой идеологии - это личный опыт человека. Если отбросить высокие слова об идеалах и ценностях, которыми пользуется учение, то, в конечном счете, ее цель сводится к воспитанию не только послушного члена общества. Он должен знать и уметь. Занимать место в иерархии. Он должен работать на общество. Общество дает ему, он дает обществу. Колебания в кристаллической решетке должны быть сведены к минимуму. Личный опыт и поток информации, который идет извне - это агрессия на традицию идеологии. Десять лет назад здесь было много глупцов, которые кричали о давно ушедшем тоталитаризме. Так вот - любая идеология тоталитарна. Одна из первых задач любой идеологии - обесценить личный опыт. Твое разум - это наполовину те вещи, которыми тебя загрузили, когда ты был мал и глуп, вторая половина - то, что в тебя попало в течение сознательной жизнь. Задача любой идеологии состоит в том, чтобы убедить тебя, что твои двадцать девять лет - просто мусор. Из праха пришел - в прах уйдешь. Ни одна из действующих мировых религий не работала и не работает с гибким каноном, который

может быстро подстраиваться под индивидуальность.

– А в Brotherhood не так?

– Они оставляют личному опыту право на существование. В общем балансе ему отведена достойная роль. Они ищут и взращивают творчески боеспособных профессионалов, которые размышляют не только над книгами, но и над собственным опытом. И операторы пространства используют парадокс, жесткий и агрессивный парадокс. Христианство тоже исповедует парадокс. "Ударили по правой щеке - подставь левую". Тут все намного жестче. Или ты принял условия или - до свидания. Но выбор делается осознанно самим человеком. Выбрал - новый айкон на погоны, нет - остаешься на прежнем уровне. И эта парадоксальность перемалывает основные локальные мифы, вот что интересно. Человек последовательно очищается от предрассудков: сначала своего ближнего окружения, потом мифов ближайших субкультур и далее, к мифам эпох. От всего того, что порождает мнимые парадоксы, стереотипы поведения, что ограничивает свободу мышления.

– Тебе чем-то не нравится тенденция?

– Тенденция ведет к тому, что за сломом мифов следует понимание их надуманности или необходимости для чисто утилитарных целей. Обесценивается эмоциональная составляющая, и приходит осознание своих собственных подсознательных мотивов иметь в распоряжении эти мифы. Как прививка от бешенства. И потом - Мастера Зеркал. Это не случайное определение, Дима. Вспомни: Зеркальные Лабиринты, Озера, Страна Снега и Льда. Их ашрам находится там, на той стороне, во Внешнем Мире пространства.

– Ну и что?

– Зеркало - это символ самопознания. Начиная от "Свет мой зеркальце, скажи..." и до Борхеса, которому снились кошмары о зеркалах. Они распознают свои айконы, постигают себя и при этом они творят зеркала. Что есть творчество? Это тиражирование себя по времени и пространству. Что ты на меня смотришь? Ты на дорогу смотри.

– Думаю.

– Ну-ну. Рассудок плодит зеркала. За тобой тянется целая галерея из того, чем ты был и чем ты будешь. Чтобы понять разницу между собой в прошлом и настоящем и что-то спланировать на будущее, ты рисуешь себя в собственном сознании. Всегда есть как минимум три "я" - в прошлом, будущем и том, что можно назвать "здесь и сейчас". Вспомни - "художник отражает сущность мира". Плодятся картины, скульптуры, тексты, которые в первом приближении есть сам художник. Или в прошлом, или в будущем. Кинематограф, театр - те же картины, только в динамике. Вокруг зеркала. Ты понимаешь? Они просекли тему. Я не уверен, что Мастера Зеркал не являются просто произвольным выбором декорации. Страна Снега и Льда может быть простым кодированием того, что лежит за Уральским хребтом, но не исключены более глубокие причины. Это один из возможных вариантов. Другой - они привлекали специалистов, очень хороших специалистов. Тут возможна работа с крупными структурами. Проектирование сознания. Вспомни Гессе. Игра в бисер. Комбинирование отдельных элементов из различных культурологических схем для получения максимального эстетического удовольствия. Посмотрим на дело с другой стороны. Если у тебя есть пункты "один", "два", "три" и правила их сочетания, то возможные комбинации ты можешь просчитать и спрогнозировать. Как и возможный результат, к которому придет другой комбинирующий человек, или реакцию на ту или иную схему, если с ней столкнется человек, у которого в сознании заложены три пункта и правила их комбинирования. Понимаешь? Воспитание с закреплением стойких реакций на предмет - в сущности, система условных рефлексов, только очень высокого порядка.

– Эта схема не дает места для свободы воли, произвола человеческого духа. На тебе места живого не оставят, если ты сунешься с проповедью проектирования рамок для свободного человеческого волеизъявления. Этого не терпит никто, начиная от богемных девочек и заканчивая седовласыми адептами.

– Правильно. Только они занимаются этим с претензией на то, что их потуги есть высшее проявление человеческого духа. Innercycle тиражирует вдохновение. Я думаю, что их ученики будут недалеки от того, чтобы тиражировать философские и религиозные системы, но не делать из этого привилегию и культ, а так - как будто на конвейере. Не для того, чтобы двигать "прогресс вперед", а чтобы как можно лучше прикрыть себя от боли. То, что сейчас называют тенденцией духовного роста, на самом деле давно стало бегом по кругу. Одни и те же мотивы. Меняется только форма - стихи, музыка, тексты. В неумении других воспринимать то, что может воспринимать личность, она видит их духовную неразвитость. Элитарность, - протянул Макс. - На самом деле все проще. Плоть осталась плотью. Недостаток здорового цинизма позволяет видеть в культуре не простую игру в кубики, а нечто более возвышенное.

– Чем тебе досадила культура, Макс?

– Неосознанная игра в зеркала довела нас до тупика, и я не знаю, что хотят сделать из Братства - конвойных мирового культурного процесса или тех, кто порвет этот круг на части.

– Innercycle готовит революционеров для того, чтобы, наконец, вытащить мир из дерьма?

– Бунт обречен. Он уже стал частью традиции, и то поколение, что не бунтовало против папы с мамой или не стало "потерянным", презирается всеми остальными. Хотя на светофоре они все вместе - в домашних тапках и в мягком кресле. Еще один виток в спирали. Если тут что-то и есть, то это не бунт. Тут возможна война, для которой нужны не только солдаты, воплощающие приказы в жизнь, но и генералы, которые смогут чертить схемы наступлений.

– Тебе хочется это видеть.

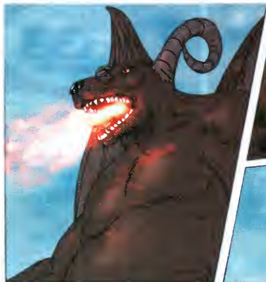
– Может быть, я и вправду выдаю желаемое за действительное. Не знаю. Я просто ставлю себя на место людей, что сидят на серверах в Манчестере. Я говорю как человек, который знает, как работать этим инструментом, не больше. - Он резко обернулся к Дмитрию. - Слушай, ты такой же, как и я. - Макс прищурил глаза. - Ты же работаешь с информацией, ты профессионал, аналитик, неужели ты до сих пор ничего не понял? - Он наклонился к приборной доске и почти прошипел: - Десять заповедей сведены до имени файла в каталоге, наравне с почтой, которую тебе гонят по сети каждый день. Имя, время создания, объем на диске. - Он улыбнулся. - Ты представляешь, Десять Заповедей, время создания с точностью до минуты. Что комментировать, если все известно? Мы богохульники. Все тексты, которые циркулируют по Сети, по сотням локальных сетей - все это единицы одного порядка. Единственное, что еще держит Библию на уровне Книги с большой буквы - это традиция, объявившая, что это богоданное слово. Ты читал "Кантата на смерть Лейбовица"? Нет? Там описан монастырь после ядерной войны, где монахи копируют старые тексты. Знаешь, что у них вместо канона? Инструкция по использованию. Возвести текст на пьедестал может равно и случайность, и целенаправленная кампания. Ты понял? - сухо спросил Макс и откинулся назад. - Проектирование сознания, проектирование того, в каких пределах сможет колебаться называемый свободным человеческий дух.

Желание

Интересно, что это за "магическое сокровище", о котором говорил старик?
Скоро ты сам все узнаешь. И будь повнимательнее, я не видел ни одной сокровищницы, которая не охранялась бы. Пожалуй, я кастану на тебя что-нибудь защитное.

А вот и представитель комитета по встрече...

Недоносок! Постым мечом меня не убьешь.



Ring of Fire
Resistance

Господи, пошли огненное очищение этому месту... Flame Strike!

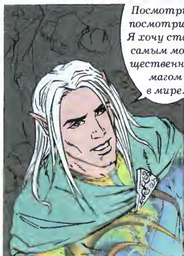
Предупреждать надо! Я то думал, что у тебя магический меч.
Ладно. Сейчас я тебя подлатаю, и пойдем посмотрим, стоила ли игра свеч.

Симпатичная бутылочка... Наверно, какое-нибудь зелье.

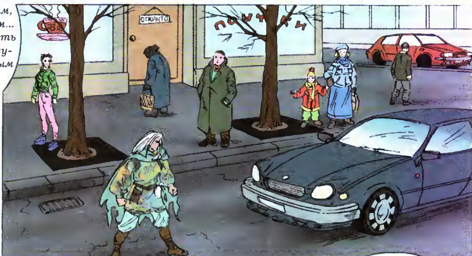
Фу-у!.. Воняет серой.
Стой! Мы ведь не знаем, что там.

Свободен!!! Быстро загадывайте желание, и я улетаю домой.

Э-э-э... Хм... А ведь в сказках всегда говорилось о трех желаниях, не так ли?
Одно, три... Люди все-равно не умеют правильно желать.



Посмотрим, посмотрим... Я хочу стать самым могущественным магом в мире.

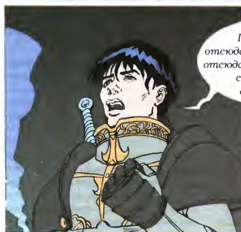


ОТКРЫТО

Жуткое место! Непохоже, чтобы здесь вообще жили маги.

Моя ошибка, я не уточнил, в каком именно мире я хочу быть лучшим магом...

Давайте дальше, в латунном городе меня уже заждались.
Один-ноль в пользу ифрита... Может у меня получится лучше? Хочу самый большой рубин в этом мире!



Цвет - Ли

Автор - Ал

Сценарий - Александр Володкович aka Chaos Mage

Почта

"И бурливая пучина поглотила ея в один момент. В общем, все умерли".

Догадались о чем я? Правильно, о них, родимых... о "Санитарах подземелий"... Сколько откликов! Сколько слез! Даже "Титаник" не может похвастаться таким количеством ревущей и скорбящей толпы поклонников. Жаль, что за литературные произведения Оскаров не присуждают... Ну, ничего, мы что-нибудь свое придумаем, премию "Народная любовь и всеобщее признание", например.

Ну вот, за излияниями чувств даже забыла поздороваться. Невежливо. Исправляюсь. Здравствуйте, как обычно, рада всем вместе и каждому в отдельности. Продолжаем разговор...

Ребята что же вы такой печальный конец придумали??? Я аж прослезился так мне ребят стало жалко! Вы больше не придумывайте таких концов :) а какой-нибудь веселый! И еще. Кто этот старик интересно?? Уж не Пушистый-ли?? А то его не было в перечислении друзей. Кстати а что-нибудь подобное "Санитарам" будет? Уж очень это клево!!!

С уважением Михаил.
mahmud41@mail.ru

Во первых просто огромное спасибо ГОБЛИНУ за "Санитары Подземелий" и всем кто над ними работал. Я прочел много книг, но это просто НЕЧТО... И чесно говоря меня взял за душу последний параграф. Ну зачем же так а? Я прошу, нет просто требую продолжить печатать рассказы из этой серии. Гоблину нужно книги писать, это точно. Он стал бы самым популярным автором в России. Из всех этих материалов можно было бы целый мир создать, не хуже Mechwarrior (я не шучу). Есть игра, рассказ, можно книги издавать.

А последний параграф можно убрать, скажем опечатка вышла, ок? Такие ребята и вдруг умерли (главные герои) да вы что!!!! Тут не должно быть конца, ну в крайнем случае Hapy End.

С глубоким уважением
ViP[nw] aka Mad Cat

Ну что тут можно сказать?.. А ничего нельзя. Говорят, что из песни слова не выкинешь. Но также и ясно, что против воли народной тоже не пойдешь. Помнится, когда Артур Конан Дойл "убил" Шерлока Холмса, утопив его в Рейхенбахском водопаде, возле дома писателя стали собираться толпы разъяренных/раздосадованных по-Читателей с требованиями возродить любимого героя к жизни... И, как вам всем хорошо известно, великий сыщик был возрожден...

Здесь, похоже, ваша настойчивость возымела подобное действие. Как сказал Гоблин на форуме: "По просьбам общественности злобную концовку со всеобщим трагическим умерщвлением решено считать злонамеренной опечаткой". Возрадуйтесь же, о любители хеппи-эндов...

Кстати, о форумах. Для многих это уже давно не новость, но в журнале, насколько мне известно, никто еще об этом не говорил. На нашем сайте появился новый форум. Называется "Гоблинятник". Угадайте, о чем? Молодцы, угадали... И САМ там бывается очень часто, можно сказать — живет. Так что не стоит терзать меня вопросами типа: "А будет ли Гоблин издавать книгу?", "А появится ли продолжение Санитаров?", "А кто тот таинственный старик?" и пр. — заходите на форум и сами спрашивайте все, что считаете нужным. А для тех, у кого нет возможности заглянуть на наш сайт по причине отсутствия Internet'а, самое интересное и насущное из вышеперечисленного я буду продолжать публиковать в почтовом разделе.

Продолжая тему форумов, нельзя не отметить дискуссию, которая развернулась там с легкой подачи вашей покорной (или непокорной — кому как больше нравится)... Некто Bomberman, ссылаясь на позапрошлый номер Нави, предложил еще раз пересмотреть систему рейтингов. Впрочем, чего я вам рассказываю — читайте сами.

Забыл дописать, что в последнее время частенько режет глаз еще один момен-тик. В последнем Нави он был озвучен в почтовой рубрике, но без комментариев. Жаль. Было о чем поговорить - о высоких рейтингах. Открываем 3.97 Нави - "Система рейтингов". Сверяем с сегодняшними рейтингами. Сплошь все - достояния жанра и "неприходящая классика". Вы писали, что таких крутых игр - пара в год, а теперь у вас их пара на номер. Может нужно пересмотреть систему ценностей? Или ввести новую должность - ОТРЕЗВИТЕЛЬ, который будет ходить по редакции, выискивая захлебывающихся от восторга авторов,и, глядя им в глаза, замогильным голосом говорить: "Игра твоя - фуфло, издатели - лохи, а разработчики - криворукие уроды". Автор, конечно, сначала расплачется и убежит, но позже наверняка задумается, и рука его, возможно, дрогнет в момент выставления рейтинга. Шутки шутками, а ведь и правда иногда до смешного доходит.

Ну, допустим, подобный человек у нас есть, только с вашего позволения мы не будем показывать на него пальцами. Здесь вопрос нужно по-другому ставить — чье мнение вы хотите знать, когда смотрите на цифры рейтинга? Мнение частного лица, геймера? Мнение знатока и ценителя жанра, автора? Или мнение провидца-мессии, который обязан с точностью до полубалла угадать, насколько эта игра понравится лично вам? Дело все в том, что подчас журналисты и геймеры совершенно по-разному подходят к оценке игры. Если в игре есть что-то новое, революционное, то журналисту она уже интересна, а вот геймеру может показаться полной лабудой. И наоборот, добротная, качественная игрушка, в которую с удовольствием будет играть большинство геймеров, может попасть в черный список журналиста из-за того, что в ней, видите ли, маловато новых идей. Нечто подобное произошло со Starcraft'ом. Будучи довольно скромно оценен в игровой прессе - журналисты ожидали от этого проекта гораздо большего (только Навигатор оценил его по достоинству! - прим. ред. :)), он, тем не менее, чрезвычайно понравился геймерам и до сих пор остается одним из любимейших.

Возвращаясь к объективности рейтинга. В Нави всегда крайне внимательно относятся к вашим письмам/откликам. И вы не раз могли заметить, что если читателям кажется, что рейтинг недостаточно объективен, автор вызывается "на ковер" — то бишь, сюда, в почтовый раздел, где объясняет, почему он поставил игре именно этот рейтинг. Так что продолжайте принимать активное участие — если с чьим-либо мнением вы не согласны — пишите, мы разберемся.

Привет Навигаторы!

Являюсь вашим горячим поклонником ажно с 05/05 номера, и с уверенностью могу сказать - you are the best! Хотя и у вас бывали проколы, но как только в руки по-подает новый выпуск, всё остальное background. Ну а на этот раз вы превзошли самих себя. Отдельное big thanks Константину Подстрешному, за то, что он грудью (я даже знаю чьей) отстоял идею оформления coveret журнала. Очень порадовало воскрешение q-zone, и наоборот огорчило появление очередного комикса, тем более, что после Runn, девка из комикса вааще не катит. Кстати по поводу русификации игр, мне кажется наиболее хорошим будет решение на выбор предоставить несколько типов инсталляций: original one, русская & combine. На мой взгляд оригинальный speech и русские титры - combine, очень неплохо смотрится. И вот еще - по поводу того, кого интереснее гасить в геймах real one or monsters. Народ, задумайтесь над тем что написано жирными буквами на обложке - "мы верим - этот мир реален" и черт возьми это так. Ещё в "игре" растусовывается, что это мы являемся творцами (пусть не прямыми) мира компьютерной реальности, но при этом нестоит забывать что окружающий нас мир действительно реален, ну а если кому-то нравится думать, что весь мир состоит из "0" и "1", то это его личные проблемы, а для меня нет ничего лучшего чем посидеть в хорошей компании с любимой девушкой и бутылкой крепкого темного пива. И когда я сажусь за свою тачку то окружающий мир уступает место миру ирреальному и чем он нереальнее, тем лучше.

Best wishes, with love from myfav.

ivan
ivania@belsonet.net

Да уж, обложка у 27-28 номера действительно вышла хоть куда! На поиски надписи "PC only & forever" ушло почти два дня... Да и то, сама не догадалась — друзья

надоумили. А многие так ее (надпись) и не нашли. До сих пор маются.

Теперь по поводу русификации. Да, вариант, предложенный тобой, крайне заманчив, но насколько он реализуем? Этот вопрос можно адресовать только к официальным локализаторам... Почему они до сих пор не дошли до такого простого варианта решения, остается только гадать. Может потому, что вопрос о целесообразности сохранения оригинальной версии появился не так давно, с увеличением числа людей, которые помимо великого и могучего владеют еще несколькими языками.

А к тебе, Иван, у меня тоже будет вопрос. Почему ты не можешь по-русски писать, все тебя на импортную речь сносит? Это что – понты или привычка? А может, странные последствия темного крепкого пива?

Тема наполнения компакта, начатая в позапрошлом номере неожиданно получила продолжение. Оказалось, что помимо советов, чем именно заполнять диск, есть необходимость поговорить о назначении компакта вообще. Итак, – обсуждение продолжается, присоединяйтесь и спешите высказаться...

Действительно ваш журнал не мультимедийный - и большая часть продается без компакта - а почему? (Не в смысле почему он не мультимедийный а почему без компакта!). Ответ жестокий - а кому он такой нужен? Таким каким он является сейчас? Допустим мне - но я занимаюсь продажей игр уже четвертый год, и мне сам Бог велел искать данные по крохам. А рядовому геймеру? Ведь то что делает интересным журнал - Ваши статьи , новости , информация , ваши радости и огорчения этого компакт не имеет. Если выкинуть из журнала статьи Гоблина , Подстрешного, Романовича, Вашего Главного редактора да и(или) ответы на письма закрыть, что будет? Вот-вот, именно то самое - журналу крантык, он никому не будет нужен . Ради чего его покупать? Ради красивой обложки - дураков не найдете. А компакт? Что он есть, что его нет... Конечно прогресс номера 7 хотя бы к номеру 2 очевиден, но хвалить еще рано. Не желая никого обидеть (понимаю, критикую любимое детище) но сейчас нельзя говорить об увеличении полезности компакта скорее об уменьшении его бесполезности. Для тех у кого нет I-net тут слишком мало патчей и примочек, которые можно достать только там, демки - большую часть только не ленивый не обкатал их с пиратского компакта (вопросы о пиратстве подымать не будем). В общем картина печальная - появляется где-то нездоровое чувство что Вы и сами не знаете что с ним делать - выкинуть жалко а приспособить не получается - и Ваше обращение Ув.Г.Р. в последнем номере только подтверждает это. Обидно, конечно.

А вот создание ЕДИНОГО КОМПЛЕКСА ЖУРНАЛ - КОМПАКТ открывает огромные перспективы. Специально для Вас, Жанна, краткий экскурс в историю - телефон, Inet, e - mail и многое другое ДЛЯ ПЕРЕДАЧИ ИНФОРМАЦИИ, без которых мы не можем обойтись сейчас вызывали лишь смех и никто не видел им практического применения. Те кто смог отойти от привычной канвы и увидеть в них будущее - меняли историю (и делали хороший капитал!). Компьютеры дают новый шанс подойти к привычным проблемам (слишком долго печатают , плохая бумага, опять нет места...) с оригинальной стороны и создать новый вид журнала - когда-нибудь что-то подобное будет создано - в этом я твердо уверен - так может это будете Вы?

Что Вы думаете по этому поводу ?

Андер Вендиловский

Думаем вот что. Идея мультимедийного журнала не нова – помнится, был такой SBG-magazine, а может и до сих пор есть – полностью мультимедийный журнал. И я не могу сказать, что он пользовался бешеной популярностью. Почему? Вроде бы все вовремя, нет трудностей с бумагой или тиражом... Ан нет, большинство почему-то предпочитает покупать журналы, а не компакты с мультимедийными статьями. Опять же, возьмем онлайновые игровые сайты и журналы. Они популярны, информация в них всегда свежая, ревью написаны на высоте. Но почему-то большинство посетителей таких сайтов не отказывают себе в удовольствии купить игровой журнальчик, несмотря на то, что он уже читал про эту игру, а возможно, и играл в нее. И дело все не только в том, что журнал можно полистать в метро или на природе, а диск не полистаешь. Читать статьи на диске значительно менее приятно, чем в журнале, и это факт. Если человеку нужен журнал, он покупает именно журнал, а компакт является лишь приятным дополнением, для многих – совершенно необязательным. Причем, очень много людей (больше половины читателей), предпочитают купить журнал без диска, дабы не платить за него лишние деньги. Ты прав в одном – сейчас компакт выполняет довольно утилитную роль, мы не вполне определились, что же нужно туда ставить и в каком количестве. И поэтому мнение читателей столь ценно для нас – ведь именно от этого в итоге зависит наполнение компакта.

Давайте теперь поговорим подробнее, что же есть единый комплекс "компакт-журнал". Как минимум, комплектация всех номеров дисками – а это очень дорого на сегодняшний момент. Во-вторых, – отсутствие выбора у читателей и необходимость обязательного использования компьютера при чтении журнала, как следствие – аудитория, не имеющая домашнего компьютера, отрезается. Сейчас мы к этому не готовы по понятным причинам, однако, предпосылки для того, чтобы сделать диск более значимым и ярким явлением (а не только сборником всякой всячины), уже есть.

А за экскурс спасибо. Как только соберусь поменять историю, всенепременнейше вспомню о том, как злобные и ограниченные людишки не давали средствам коммуникации пробиться в массы. А заодно припомню кучу прожектов, которые таки остались нереализованными ко всеобщему благу и спокойствию...

Сразу скажу: вы, может, и геймеры - но не журналисты! О великий Баа, что за жаргон??? Через строчку - "сакс", "тройной сакс" - что лапу приятно сосать или еще что?.: Адд-он - это что, русское слово? А почему бы не использовать такое выражение, как "дополнение к оригинальной игре без значительных изменений"? Двух зайцев убили бы - и русский сохранили, и объему нагнали. А словосочетание single player? Одинокий игрок? Или неженатый? Черт вас, НЕжурналистов, разберет.

Платон Андреев.

Увы, нам, увы. Ожегов на пару с Далем ногами бы запинали. И нас, и всех тех, для кого слова "менеджер, парламент, компьютер, геймер" и прочии-им-подобные, являются не пустым звуком, а привычным, чуть ли не ежедневным элементом лексикона. А тебе, брат, только одно можно сказать – учи, учи жаргон. Ох, как в жизни пригодится! Да, кстати. Задание специально для таких лингвистов и борцов за чистоту языка как ты. Просмотри на досуге свое письмо и попытайся просчитать, сколько слов из него имеют иностранное происхождение. Думаю, результат тебя позабавит.

Конверты открывала
Жанна Давыдова
На боевое дежурство заступил Константин Подстрешный

Следующее письмо от Полиновского Дмитрия пришло почти перед самой сдачей номера, а Жанна коварно уехала отдыхать - подлечить расшатанное запахом почтового клея и сургуча здоровье. В письме помимо основного послания был вложен конверт с обратным адресом, в котором находился текст следующего содержания:

Здравствуй, дорогой Дмитрий. Твое письмо было прочитано, а все предложения рассмотрены. Благодарим за поддержку и участие. Пишите чаще, мы высоко ценим письма наших читателей.

Главный почтальон Гришина Жанна
.... (место для подписи)

К сожалению, гражданка Гришина у нас больше не работает, ваша информация устарела. А вот Жанна Давыдова, которая нынче в непродолжительном творческом отпуске, сразу же по возвращении получит ваше письмо прямо в белы руки.

Привет, Навигатор!

Читаю вас давно с первого номера (...) скажу лишь, что отношение к читателю сильно переменилось. Например, раньше все просьбы и пожелания, жалобы и недовольства выслушивались, а сейчас? Эта... Жанна (надеюсь, не обидел) возомнила, что она очень крута, на многие жалобы смотрит свысока, надменно говоря о том, что журнал тут ни при чем, мол сам виноват.

И еще. Ваш журнал делает из Alrick`a и Goblin`a каких-то богов. И наивные "крутые" gamer`ы верят этим бездумным советам. Чуть ли что не вешают в рамочку, и не молятся на ночь. Единственное, что на мой взгляд полезно, так это статьи о компьютерных клубах и команды консоли. На первых порах они очень пригодятся.

Наконец, последнее. Хочу сказать, что журнал ваш зазнался, мнения читателей мало кого интересуют. Если не лень, то поднимаете какие-то темы в журнале, а так, вряд ли вам интересно читать письма, особенно отвечать на них. На мое тоже.

С уважением,
[VG] Soul Master

Во-первых, не катите бочку на Жанну! Если бы мы публиковали все письма, в которых ей говорят спасибо, то в вашем бы письме стоял упрек, что мы из нее богиню лепим. И потом, она вовсе не наглая – просто у нее должность такая, да и язычок остренький. Заодно представьте, что бы было, если бы почту разгребал человек, у которого на все случаи жизни заготовлен только один вариант ответа: да-да, хорошо, да-да, конечно-конечно, непременно, исправимся и т.д. Да через пару номеров поток писем сошел бы на нетути!

Во-вторых, думаю, что из Alrick`a и Goblin`a сделать каких-то богов будет довольно проблематично. Разве что из первого получится рыжебородый Тор с рельсой вместо молота, а из второго – мужское воплощение Немезиды с шотганом. И потом, они оба "делают себя сами", знаете, есть такое выражение в "невеликом", но местами метком английском - self made man.

Наконец последнее... А может и, правда, зазнались? Может мы действительно "слишком много кушали, в смысле, зажрались"? Может быть, стиль стал слишком напыщенным, профессионализм перерос в банальное самолюбование, и журнал превратился в сплошное издевательство над "глупым" читателем - ведь известны же такие случаи науке? Изнутри плохо видно, но надеюсь, что это не так. Одно могу сказать точно - письмам мы всегда рады, и читаем их с интересом.

Без комментариев

Гарри Каспаров наконец-то выиграл у компьютера, и с 13 процентами и тремя жизнями перешел на следующий уровень.

Alex Comm
alexcomm@dialup.ptt.ru

Здрасте вам, навигаторы!

Пишет вам Борис Игорько aka Boy Igorko aka MiGhTy FiGhTeR! Вообщем я читаю ваш журнал уже года два и он мне нравится за исключением одного: ВЫКИНЬТЕ ГАЙДЫ!!!!!!! Они для ламеров и неудачников! Только двоишник может читать етот раздел! Я вот например абсалютно самостоятельно прошел Might and Magick 6 всего за полгода! А те, кто пользуется этими вашими гайдами - сосунки, потому что если человек не может пройти игру самостоятельно, то нечего и играть вообще! Ну коды еще куда ни шло, а гайды – уберите.

Да, еще одна вещь - уберите З-Зону! Она для абсалютных идиотов, настоящему геймеру она не нужна! Вы навигатор в мире игр или околоигровых литиратурных произведений? С тех пор, как вы прогнали Геймера, такая Зона не нужна ВААБЩЕ!

И вот еще - побольше обзоров!!! Они же прикольные жуть! Один Владимир Рыжков с Подстрешным чего стоит! Игр много в месяц выходит, а обзоров у вас меньше :((((Давайте больше обзоров! Читатели требуют!! Ваабще, было бы здорово, если бы у вас были одни обзоры. И лотереи бесплатные. Я обожаю читать журнал в ванне или за обедом, потому што это интересно, и этим здорово убивать время! А еще я люблю читать журнал в метро так что пару раз даже проезжал сваю остановку!!!

В общем успехов вам и процветаний и все такое в том же духе!

Boy Igorko.

...Увеличьте раздел железная почта, за счет топ 100 уменьшите ее шрифт и урежьте до топ 70...

Алексей aka ALEX 2000

Читатель – читателю

Ищу любителей Лары Крофт, если таковые еще не перевелись. Располагаю всевозможной информацией про знаменитую гробокопательницу, солюшенами, картинками, AVI-шками и т.д. Мой E-mail tax@magnus.kiev.ua или можете писать на адрес клуба 252150 Киев-150 а/я 503

Геймерши и Геймеры!!! Стратеги и РПГсты!!! Пишите мне по адресу: Москва, 119270, Фрунзенская набережная, 52-25, Капе-у или на мыло salc@chat.ru. Пообсчаемся!! Отвечу всем!!!

Всем привет! Народ, могу выслать 4 собственные карты для НММ-3. Друзья отзываются неплохо. Вышлю любому желающему. *А также подскажите где скачать или приобресть редактор для HALF LIFE. Дмитрий Гаврилов, dalin@mail.ru*

Я готов переписываться со всеми, кто неравнодушен к StarWars и Unreal. E-mail: vinivor@goplay.com.

Воропинов Виталий aka Vinivor

Всех кто играет в Warhammer приглашаем посетить наш скромный клуб. Он находиться по адресу г. Химки ул. Гоголя д. 9 в помещении КЮТ "Родина".

Полиновский Дмитрий

Почту разбирали:
Белая и пушистая Жанна Давыдова
В меру своих скромных сил ей мешал Константин Подстрешный

Главный редактор
Игорь Бойко aka BIB The Tall

Выпускающий редактор
Константин Подстрешный

Редактор раздела Action
Владимир Рыжков

Редактор раздела Strategy
Олег Полянский aka Doctor

Редактор раздела RPG/Adventure
Александр Затолокин

Редактор раздела Simulation/Sport
Леонтий Тютелев

Ведущий раздела Hardware
Руслан Шебуков

Представитель в США
Дмитрий Герцев aka Spellbound

Главный почтальон
Жанна Гришина

Special Projects Division
Андрей Шаповалов

RPG Division
Александр Володкович aka Chaos Mage

Арт-директор
Дмитрий Ароненко aka]A[.Alrick

Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов

Художник
Александр Еремин

Учредитель ООО "Библион"
Адрес редакции:
123182, Москва-182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768 Факс. (095) 475-4917
E-mail: navigat@aha.ru
http://www.gamenavigator.com

Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Антивирусное обеспечение:
Программа Antiviral Toolkit Pro
ЗАО "Лаборатория Касперского
http://www.avp.ru

Чтение нечитабельной E-mail:
Программа Mail Reader АО "Агама"
http://russia.agama.com/mailreader

Доступ в Интернет:
Компания Zenon N.S.P. (***http://www.aha.ru***)
Internet Service Provider ILM
(***http://www.ilm.net)***

Отдельная благодарность:
Тенгизу Папаскири
Мурману Куцуруа
Тамазу Куцуруа
Джени Пацация

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.
При перепечатке любых материалов ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов

Журнал зарегистрирован в Комитете РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Электронный спуск и вывод фотоформ:
"Делай вывод", (095) 967-2568, 913-7647
http://www.prepress.ru,
http://implosition.ru

Отпечатано с готовых диапозитивов в ИПК издательства "Московская Правда"
Москва, ул. 1905 года, д. 7

Тираж 32.000 экз.
Заказ № 4348

Цена договорная.